REVISTA

AÑO 1/ Nº 3- JULIO-AGOSTO-SEPTIEMBRE DE 2021

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

KURAUDIA

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

3

SUMARIO

En portada:
Ilustración: Las ocho estrellas de Venezuela, de Kuraudia.

REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 1 NÚMERO 3.
Julio-Agosto-Septiembre de 2021.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Citas sabias: Hacer cómics.....4

Flash noticioso.....4

Citas sabias.....6

Cómic de autor: Humor con Ferro, de Fernando Romero.....6

La historieta venezolana ante su futuro, por Osman Acasio.....7

Ficha del personaje: Suyai, de Dam.....11

Cómic de autor: Sin título, de Juan Salas.....12

La campaña personal de Vaskovi75, por Vasco Viera.....14

Cómic de autor: Ella, de Majenye.....15

Una de indios, por Galez's Cover.....18

Cómic de autor: Una mano amiga, de Joe Sánchez.....19

Cómic-19. La historieta caraqueña en tiempos de pandemia, por Rongny Sotillo.....22

Cómic de autor. Mitos y costumbres del Falcón de antaño. Tecnólogos populares, de Enrique Acasio.....25

Paleoilustraciones: Reconstrucción del cráneo de un cocodrilo rostro de pato, por Osman Acasio.....29

Cómic de autor: La bestia panóptica, de Jesus Pulido.....33

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista: Osman Acasio.....35

Cómic de culto: Década de los 50. Cupertino Suarez, el cazador de tigres, de Sancho.....39

Entre selfies y autorretratos, por Osman Acasio.....41

Cómic de culto: Década de los 80. Yarba la hija de la floresta, de Ramón Vargas U.....43

Creando un personaje de cómic. Paso a paso, por Osman Acasio.....47

Cómic de autor: El sobreviviente, de Manuel Loayza.....51

Composición visual perfecta. Análisis de una compleja figuración astronómica selenita de composición estructural calendárica, por Enrique Acasio.....56

Cuento corto. El Celador, de Pedro Chirino Martínez.....60

Ilustraciones y diseños conceptuales para un juego de tablero Linaje Sombrio, por Enrique Acasio.....62

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo dos. Una banda peculiar, de Acasio.....65

Ilustración cientifica. Astronomía. El registro de la observación, por Sergio Castillo.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Fanart.....76

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 1 NÚMERO 3.
Julio-Agosto-Septiembre de 2021.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Fernando Romero
Sergio Castillo

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Se presenta una nueva entrega de su revista favorita dedicada al cómic y las ilustraciones: ¡Hallaco!, un medio informativo digital, fresco e innovador para toda la comunidad de historietistas e ilustradores de Venezuela. Una ventana que exhibe los alcances y logros de nuestros artistas. Un canal abierto al debate y al libre pensamiento, que busca informar, educar y entretener. El propósito fundacional del magazine ¡Hallaco! es ahondar en la cultura cómic nacional, ser una plataforma de formación y encuentro de autores. En sus páginas encontrará variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, proyectos en puerta, cuentos cortos, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más.

Para esta entrega en particular se estará presentando como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas en nuestra sección Cómics de autor. Además, se le da continuación a los cómics serializados que quedaron pendientes de la entrega pasada. Como novedad se incluye en la portada de la revista, como arte, la ilustración de una artista llamada Kuraudia, extraída de su cuenta personal de Devianart. La hermosa ilustración lleva por nombre "Las ocho estrellas de Venezuela". Como si fuera poco, la sección Galeria Hallaco estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas. Esto y más encontrarán en sus páginas.

A aquellos interesados en participar, la revista ¡Hallaco! se encuentra abierta a colaboraciones. Si desea participar en ella y ver sus trabajos publicado en sus páginas, puede hacerlo enviando su material al correo del editor **acasiooe@gmail.com**. Desde ilustraciones, historietas autoconclusivas de cuatro a seis páginas, caricaturas, fanarts, ensayos, opiniones, reseñas de cómics nacionales. ¡Participa y colabora!

Sirvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

El historietista caraqueño Jesús Pulido, creador de obras como Dementia, los olvidados, Lumia y Apocalipsya, anuncia en el podcast De cómics se habla así, conducido por Cesar Carrasquero, la publicación en formato impreso de su cómic 13th Heaven, con el apoyo de la editorial venezolana Exodo cómics radicada en Chile. @jesuspulidoart.

La historietista caraqueña Larissa Rivero, residenciada en Madrid, España, autora de obras como Paper and Chamer y Kyara Bat, autopublica en formato impreso su cómic Song Of Samir, disponible para la venta. 10 páginas. Papel glasé. A color. @larissariveroart

El historietista marabino Abdón Romero, residenciado en USA, anuncia en una entrevista dada a Aduin Nava en su programa El arte de Aduín, el estar trabajando en un proyecto gráfico titulado El séptimo ciclo.

El historietista oriundo de Puerto Ordaz, Francisco Campo Solis, residenciado en Quito, Ecuador, publica su cómic Lucrecio, con el apoyo de la editorial argentina La Duendes. La edición digital se encuentra en la web en su portal oficial libre para su descarga. @lucrecioun

CITAS SABIAS:
HACER CÓMICS.

"Un autor de cómics es un soñador, una mente altamente creativa, capaz de transformar el blanco del papel en una obra digna, capaz de cautivar y llevar tu imaginación al límite."

Edixón Rodríguez. Diseñador aragueño, ilustrador y dibujante de cómics.

"Somos seres imaginarios. Hay una parte real, una esencia, pero el resto lo creamos en nuestra mente a través de la mirada de la sociedad, del entorno, de la educación, la cultura, la familia."

Alejandro Jodorowsky. Guionista de Cómics, dramaturgo, novelista y director chileno de cine.

"Es muy curiosa la forma en la que se percibe esta disciplina (la de crear cómics) partiendo por la idea de que "es sencillo" porque son "dibujitos" ya que los jóvenes al ver sus series -manga/animé- y hacer tres garabatos los padres y familiares asumen que debe ser una tontería su elaboración."

Glen Fernández -Glen Fx. Historietista caraqueño.

"El mayor lamento de mi vida es no haber creado cómics."

Pablo Picasso.

FLASH NOTICIOSO

UN MANGA DE ACASIO

En la primera entrega de la revista ¡Hallaco! publicada a principios de año, se informaba del nuevo proyecto gráfico en el que se encontraba embarcado el historietista falconiano Acasio, una novela gráfica del tipo manga pautada para su lanzamiento en el mes de junio. El producto del esfuerzo lleva por nombre La balada de Isma y la princesa Omacha y consta de 70 páginas, blanco y negro, autoconclusiva. Una edición digital de esta novela gráfica es almacenada en una cuenta de mediafire del autor y se encuentra disponible para su descarga libre. El enlace la puede ubicar en la cuenta de facebook de su creador.

facebook.com/osmanenrique.acasio

FLASH NOTICIOSO

MUÑECO ARTICULADO DE PINOCHO

La firma Acasio Infografic, C.A ha lanzado al mercado nacional una pieza de colección del personaje que abrió el camino del comics en Venezuela, Pinocho obra de Leoncio Martínez (Leo) quien hiciera su aparición en la revista Fantoches el 24 de abril de 1923. El lanzamiento del muñeco se realiza en virtud de acercarse la conmemoración de los 100 años de tan histórico acontecimiento y de la preocupación por darle a la búsqueda de lo nuestro, un acento no solo nacional, sino continental. La pieza de colección edición limitada a pocos ejemplares es un muñeco articulado con una altura de 250 mm elaborado de forma artesanal en madera de caoba como material simbólico de la representación del muñeco de Leo. Diseñado y construido bajo el principio de modelo BJD muñeco articulado de bolas (Por sus siglas en inglés Ball-Jointed Doll) con la capacidad de movilidad de 14 grados de libertad, lo que lo hace una pieza utilitaria como maniquí de dibujo artístico, colocando el modelo en diversas poses o inclusive como elemento para realizar animación cuadro a cuadro (técnica stop-motion). Fueron necesarias ensamblar un total de 45 piezas para poder crear la obra de Leo, sin incluir sus accesorios y caja de exhibición.

El modelo viene en una caja prisma rectangular de 90, 280 y 40 mm de ancho, altura y profundidad respectivamente, elaborada en cartón y material acetato para su exhibición. Cuenta con los siguientes accesorios: base-soporte, bastón elegante, anteojos, sombrero ala ancha, cubre-zapatos (Spats), chaqueta y pantalón de la época confeccionados por una costurera de alta experiencia, un manual de usuario y un certificado de autenticidad.

CITAS SABIAS.

"El objetivo final del historietista histórico es plagar de nuevos contenidos a la comunidad nacional para borrar cualquier vestigio de colonización de la memoria del imaginario colectivo y comenzar a erigir las bases para la construcción de una nueva historia, más democrática e incluyente, apegados a los principios del revisionismo histórico, pero siempre con una visión crítica y de reflexión permanente sobre la misma."

Rongny Sotillo –Rinngo.
Escritor, dibujante y editor caraqueño de comics.

"Lo que hago es forma... las historietas tienen formas, pero no se ha hecho ningún esfuerzo por unificarlas intensamente. El propósito es diferente: en ellas se busca reproducir y yo pretendo unificar."

Roy Lichtenstein.
Artista gráfico, pintor y escultor.

"A toda la gente que ahora esté escribiendo o dibujando o haciendo una película o componiendo una canción o planeando una danza o inventando un universo: gracias infinitas. Porque en un mundo empeñado en destruir todo esfuerzo creativo, ustedes son la diferencia y la esperanza".
Jota dos brusco. Historietista caraqueño.

"Primero lo primero, pero no necesariamente en ese orden."

Doctor Who.
Serie de televisión inglesa.

LO LEÍ EN UN CÓMIC.

"Por eso no tomo café en los bancos. Es más agua que café."

Darnet

"¡Miguel ángel! ¡¡Deja de pintar!! ¡Lo hemos pensado mejor y vamos a empapelar!!"

Condorito.

CITA SABIA.

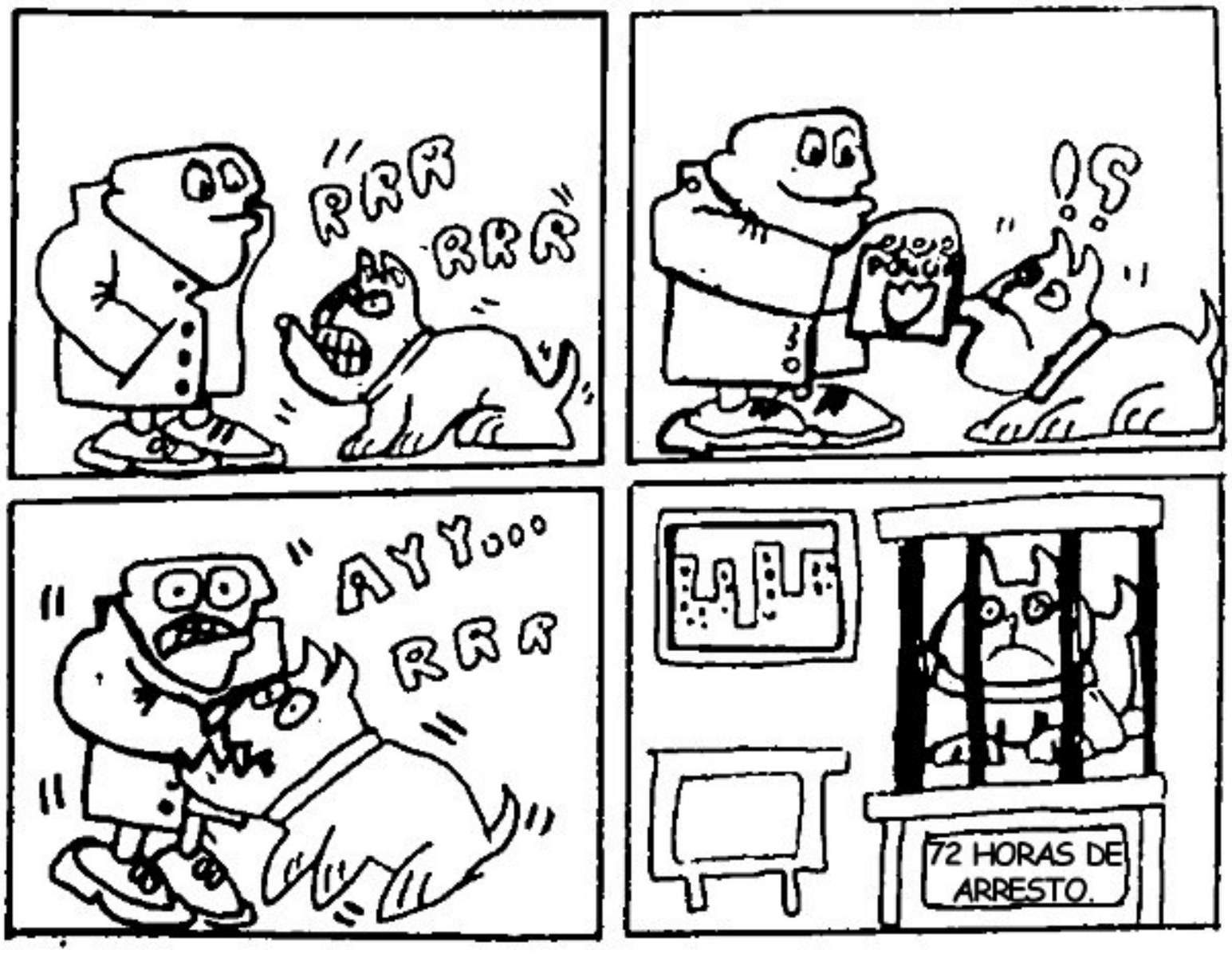
"Para tomar decisiones difíciles en la vida se requiere incluso más heroísmo que el que un superhéroe usaría para luchar contra un villano en un universo de fantasía."

Stanley Martin Lieber –Stan Lee.
Editor de cómics y productor estadounidense.

CÓMIC DE AUTOR.

HUMOR CON FERRO

Por Fernando Romero



LA HISTORIETA VENEZOLANA ANTE SU FUTURO.

Por Osman Acasio.

Hoy en día muchos historietistas verían en el cómic digital el futuro más inmediato del medio, sirviéndose de las nuevas tecnologías como aporte para dignificar el oficio y definir el camino a seguir. En el medio impreso, muchos autores de cómic optarán por el álbum de antologías o las novelas gráficas como el formato preferencial de sus trabajos artísticos. Se intensificará la tendencia de crear cómics direccionados a públicos diferenciados.

La completa maduración de la historieta supone todo un adelanto. Un derecho alcanzado luego de una larga lucha a través de años de censuras y subestimaciones. Lo que muchos aprecian como lectura para niños, el cómic ha dado paso a las críticas sociales, a la política, la contracultura, la religión, el erotismo, la pornografía, la ciencia ficción y otros tantos temas. Siguiendo meticulosamente el desarrollo de la historia de la narrativa grafica secuencial nuestra, todo parece indicar la existencia de una tendencia hacia la diversificación de contenidos. Con sus complejas metanarrativas, renacimientos y constantes renovaciones, el cómic nacional ha demostrado por mucho ser cambiante y evolutivo en perenne adaptación a los nuevos tiempos. Al final se interpretaría que si el comic venezolano sigue su camino es porque todavía tiene mucho que ofrecer. Su evolución aún sigue andando.

Fuera de su contraparte la impresa, el comic nuestro ha encontrado otros soportes emergentes que le ayudan a expandirse de manera exitosa. Tales soportes son: el web comic, el cómic electrónico (e-cómic), el cómic interactivo y el comic audiovisual (motion comic y el motionBook). Soportes muy populares en la masa debido a la columna tecnológica en el que se sustentan (la internet y los dispositivos multimedia portátiles).

Teniendo como ejemplo palpable de dicha evolución a la historieta electrónica interactiva como una propuesta de cómic publicado en forma de aplicación o videojuegos, se puede disfrutar de su lectura a través de la interactividad presente en sus páginas, ya sea juegos, videos, audio, generalmente ligado a una interfaz de navegación. Asistimos a una propuesta gráfica digital cuyos contenidos van de la mano con la historia ofreciendo una experiencia más completa y lúdica. En el 2013, seducido por las bondades de esta plataforma, como historietista entusiasta de la programación, me dispuse a la creación de cómics soportados por este formato de videojuego del tipo Novela visual. Vieron la luz pública propuestas como Vientos de guerra, ataque zombi, el ataque de la bruja chupasangre y la danza de las máscaras. Todas estas historietas protagonizadas por la detective paranormal María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos, y presentadas para su disfrute en formato multiplataforma disponible para su lectura en computadoras personales bajo sistemas operativos como Canaima, Linux. Windows o MAC OS X.

Otra variante actual de cómic audiovisual se encuentra representada por el motión cómic. Considerados como una forma de comic digital emergente, los motion comics se caracterizan por

Lector joven disfrutando de una historieta electrónica multimedia en su computador Canaima.

técnicas de animación limitada similar a la utilizada en los años 60 así como la técnica de animación "cutout", una práctica donde se utiliza recortes ya sea de papel, cartón e incluso fotografías, en el que los personajes y diseños recortados se animan sobre fondos ilustrados. Es recurrente además en estos tipos de relatos narrativos el uso constante de paneo, zoom, close up y profundidad de campo. Una alternativa de publicación que nos ha motivado a diversos historietistas venezolanos a experimentar en pequeña o gran medida con este singular arte.

Buscando en la web encontrarán propuestas de motion cómic como "M.L.Steampunk: Cazadora de monstruos. Operación Mapinguarí" (2015) de mi autoría, con varios webisodios (episodios en la web) de 3 minutos de duración cada uno; "Yo soy Tomodashi. Cadena de sacrificios" (2016) motion manga basado en una historieta creada por las

marabinas mangakas Kurai Megami (guión) y M. Roku (dibujo); o la más reciente propuesta de Cesar Carrasquero –Adrián9 "Blood Brothers. Episode one. The Gathering" (2021), basada en las primeras cinco páginas de su cómic de nombre homónimo en su entrega número 1 publicada en 2018, por mencionar solo algunos ejemplos. Otra variante del comic audiovisual es el motion book, de madefire, quien tiene como exponente nacional de ejemplo el cómic de mi autoría M.L. Steampunk: Cazadora de monstruos. La ira del muerto, publicada en 2016.

Actualmente incluso aparte de llevar el cómic al plano de animación, hoy día es posible también generar el cómic en un espacio tridimensional, convirtiendo un contenido que por naturaleza se mantiene en un soporte de dos dimensiones al 3D. Hablamos de una especie de historieta del tipo Pop Up auxiliada por la realidad aumentada, donde a través de marcadores especiales impresos en las páginas del comic, el lector podrá visualizar bien sea con un celular o una tablet, el contenido del nuevo "protocomic multimedia 3D" desde diferentes perspectivas, haciendo que estos aparezcan como parte de tu entorno real envolvente sobresaliendo de las páginas del cómic impreso.

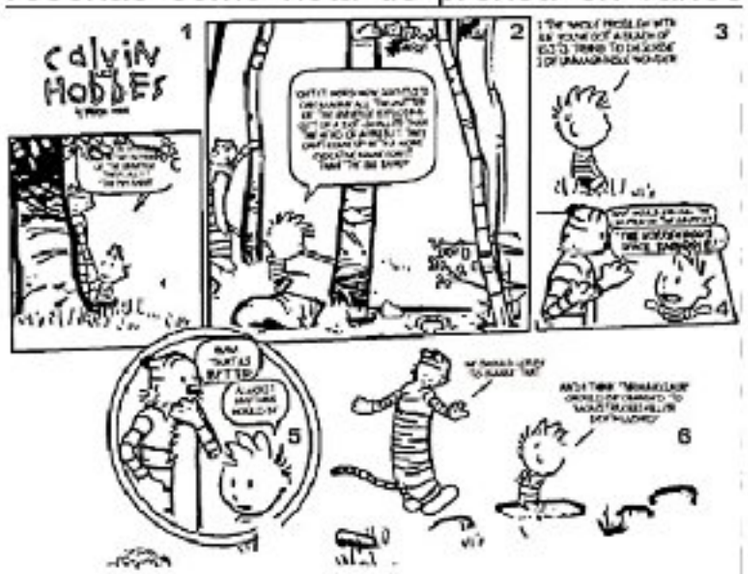
Comprendiendo el potencial de esta forma de hacer cómic, quien escribe llegó a experimentar en 2015 con el uso de realidad aumentada para generar figuras de personajes de historietas con el propósito de promocionar la serie de

Autor mostrando figura de personaje de historieta en realidad aumentada.

cómics de mi autoría M.L.Steampunk: Cazadora de monstruos.

Otra tendencia que se viene gestando en el mundo de la narrativa gráfica es la implementación y uso de motores gráficos 3D para generar el contenido del cómic y mostrarlo como si se tratase de un entorno de videojuego creado en tiempo real. En la red se puede encontrar los primeros modelos de estos cómics en algunos trabajos del diseñador francés Gabriel de Laubier, quien mediante el uso del software libre de modelado 3D Blender, recurre a su motor gráfico para generar las imágenes de su peculiar cómic soportado bajo programación Phyton.

El artista gráfico de Laubier, dado a la infografía, la programación y el modelado 3D posteaba en Sketchfab.com (un portal dedicado a compartir diseños de modelos 3D colgados en la red) en su cuenta CYN Design, un par de tiras cómicas que causaron en 2016 sensación y que fue motivo de varias reseñas como nota de prensa en varios portales digitales en la web. Las tiras cómicas posteadas por el artista, en claro homenaje a los caricaturistas Bill Watterson y Charles M. Schulz, resultan adaptaciones de cómicstrips de Calvin y Hobbes, y Peanuts que sus respectivos creadores publicasen originalmente en periódicos, presentados ahora en un innovador formato interactivo, empujando un formato tradicional cargado de una solvencia artesanal a nuevos derroteros digitales. Al visitar la citada página, la publicada tira cómica te recibe en vista completa presentando todas sus viñetas. Cada viñeta es susceptible de ser visualizada a pantalla completa al hacer click de ratón en él y con la potestad de hacerle acercamientos y alejamiento del cuadro con rueda de ratón. Al hacerlo, comprendemos que los dibujos del comicstrip se encuentran realizados íntegramente en modelos 3D generados en el computador. Unas viñetas que se pueden pasar a voluntad de una a otra cuando queramos, teniendo el control activo de la lectura. Una grata experiencia que invita a experimentar con una innovadora y peculiar forma de leer tiras cómicas. Un claro ejemplo sobre el reto que deben afrontar los emergentes historietistas venezolanos de la nueva generación que quieran incursionar en este oficio.



Historieta de Gabriel de Laubier basada en el original de Bill Watterson, Calvin y Hobbes. Big Bang.

Así también, ante otros nuevos modos de publicación de la historieta que se pueda producir en nuestro país, posiblemente asistiremos a la creación de videojuegos teniendo como base de inspiración personajes de cómics de factura nacional. Muy pronto podrían diseñarse videojuegos en donde la recompensa por cada uno de los niveles

superados sea la adquisición de historietas inéditas de estructura serial, presentadas bien sea en motión cómic o comic electrónicos. Para desentrañar la trama argumental de la e-comic incluida en el juego, el jugador se verá en la necesidad de alcanzar los niveles superiores. Así, las historietas serán convertidas en experiencias interactivas, piezas de arte digital y a su vez en videojuegos que serán consideradas "lecturas audiovisuales".

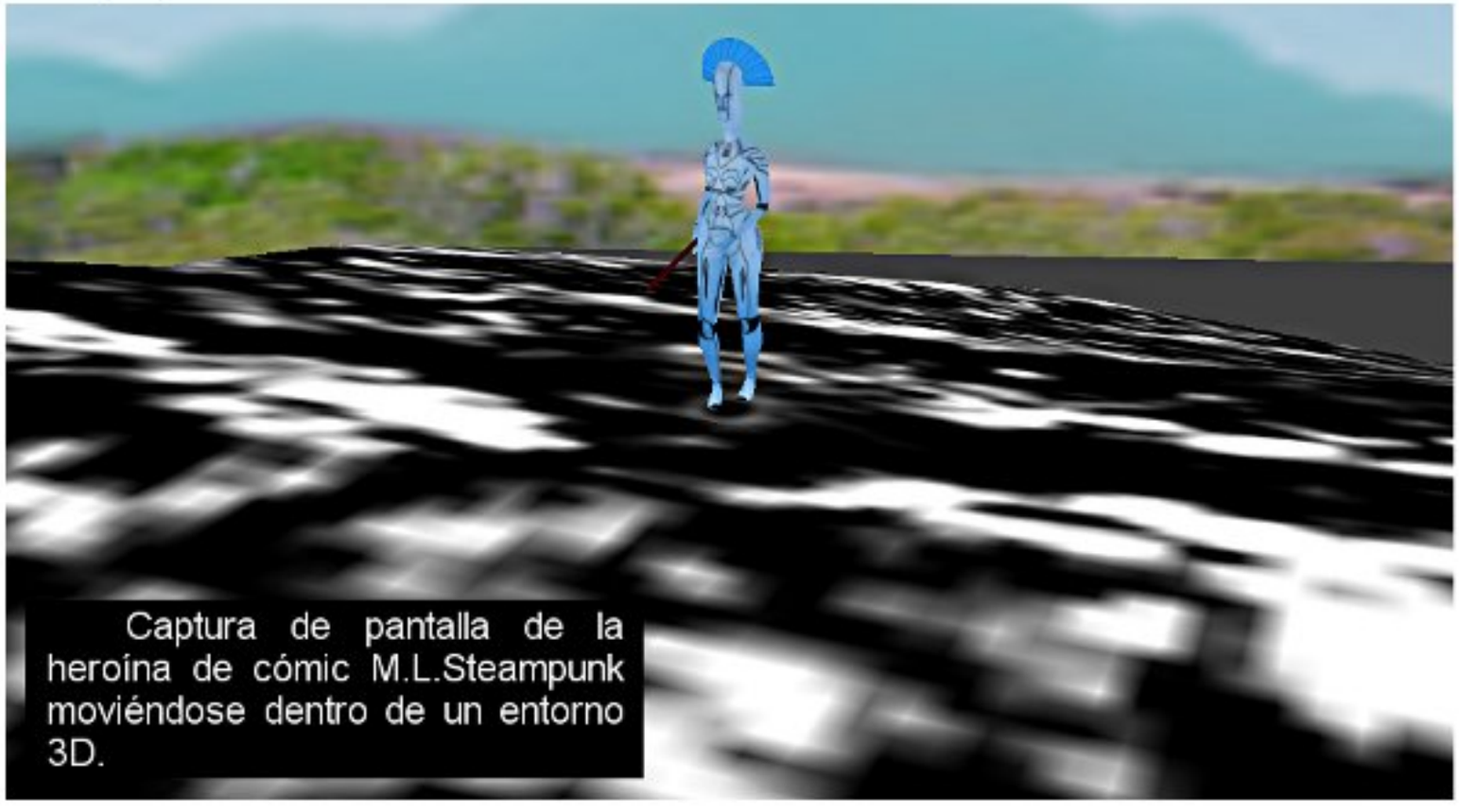
Convencido de esta tendencia, el autor del presente ensayo experimenta con la creación de un videojuego artesanal en 2018 basado en una historieta de su autoría, Cardones Azules

Captura de pantalla del videojuego del tipo "matamarcianos" Cardones azules. Veredicto final.

(escrita y dibujada en 1998) en motivo de cumplirse su 20 aniversario. El videojuego titulado Cardones Azules. Veredicto final,

creado para computadores personales bajo sistema Windows, es un juego de disparos del tipo "matamarcianos", del cual solo se llegó a programar como modelo de prueba contando con un solo nivel de juego. Toda una propuesta digna de objeto de culto y colección. En el apartado gráfico, el juego del tipo 2.5D (una fusión entre 2D y 3D) se encuentra inspirado en el juego Bubble Voyager perteneciente al videojuego Let´s Tap (2009) de Sega/Prope para el Nintendo Wii y el clásico Ranger X (1993) de Gauss Entertainment, para el Sega Génesis. El proyecto buscaba convertir a la clásica historieta noventera en experiencia interactiva, en un formato atrayente para nuevos lectores. En su contenido, se encuentra paneles de viñetas a todo color narrando la historia que acontece en el videojuego.

Ese mismo año, también se experimentó llevando al personaje Maria Lionza Steampunk a un entorno 3D para videojuego. Dotando a un modelo de bajo poligonado de un esqueleto que le confiere movilidad, una vez programado, el personaje de cómic adquiere control. En estado primigenio de avance, se llegó a controlar al personaje moverse en una vasta planicie deshabitada, armada de su característico garrote de combate. De esa propuesta solo quedan algunas capturas de pantallas del personaje en su versión Stichpunk muñeca de trapo. Por causas ajenas a mi voluntad (colapso del PC) deje de trabajar en dicho proyecto.



Captura de pantalla de la heroína de cómic M.L.Steampunk moviéndose dentro de un entorno 3D.

Ante estas posibilidades, podría hablarse de la historieta Multimedia, un movimiento caracterizado por el uso de lo más avanzado en tecnología a la que estará disponible la humanidad en su futuro, para producir una historieta que proponga una nueva manera más radical de relatar historias, más interactiva, dinámica, colorista, efectista, con tendencia de ser escritas más para un público adulto, y sustentada en los dispositivos multimedia portátiles más al alcance de la gran mayoría.

Es así entonces que a falta de una industria editorial que apoye la producción historietística nacional, sin lugar a dudas, la autoedición y la diversificación del cómic a sus diferentes formatos es una manera válida de publicar, darse a conocer, mantener el contacto con los lectores y promover el arte secuencial que se produce en nuestro país.

FICHA DEL PERSONAJE.

SUYAI

Suyai, es una valiente guerrera Yanomami quien se verá en la obligación de enfrentarse a espíritus de otros planos para librar a su pueblo de un futuro atroz e incierto. Ante un inminente ataque a su tribu, la guerrera yanomami quien se preparó para ese día siguiendo lineamientos dictados por los espíritus de la selva, emprende un gran viaje hasta donde nace el gran rio en procura de pedir consejos al espíritu del sapo que mora en ese lugar. Con este argumento, el ilustrador Alcides Marcano- Dam da pie a su historieta de estructura serial Suyai como aporte a la cultura del cómic venezolano.

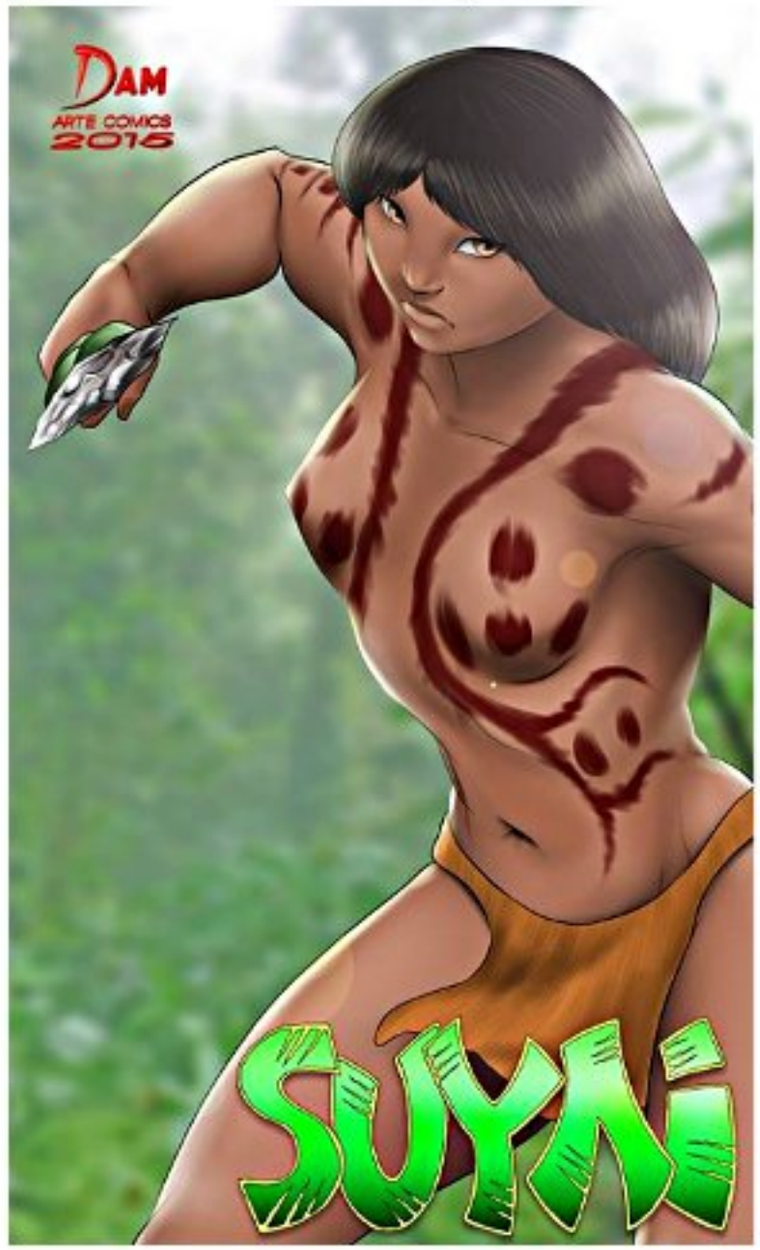
SOBRE EL CÓMIC DE SUYAI:

Suyai es un personaje de cómics obra del historietista caraqueño Dam, un proyecto que nace de la pasión del historietista por el dibujo y su creencia en el talento nacional. En su haber ha publicado tres historietas de la valiente yanomami bajo el sello de Dam arte cómics: Un día en la selva. 7 páginas. Formato pdf. Auto conclusiva (2014). Suyai volumen 1. 13 páginas. Formato pdf. Serie continuada primera parte (2014). Y Suyai volumen 2. 17 páginas. Formato cbz. Serie continuada segunda parte publicada el 27 de abril de 2015.

Por su grafismo naturalista y su contenido de aventuras épicas que se desarrollan en lugares exóticos en cuyas acciones impera el misticismo, bien podríamos ubicar a la obra de DAM en el apartado de la aventura exótica. Un cómic que en cada entrega genera intriga y engancha al lector a darle seguimiento. Con cada nueva entrega, se nota la evolución del autor en el apartado gráfico. Buenos trazos. Los dibujos de Suyai corriendo en la selva, son hermosos y las viñetas de pelea con los jaguares gozan de muy buena calidad. Suyai como personaje gráfico ha calado entre lectores, ilustradores e historietistas venezolanos quienes de vez en cuando le dedican ilustraciones fanarts que publican en las redes como tributo a su creador.

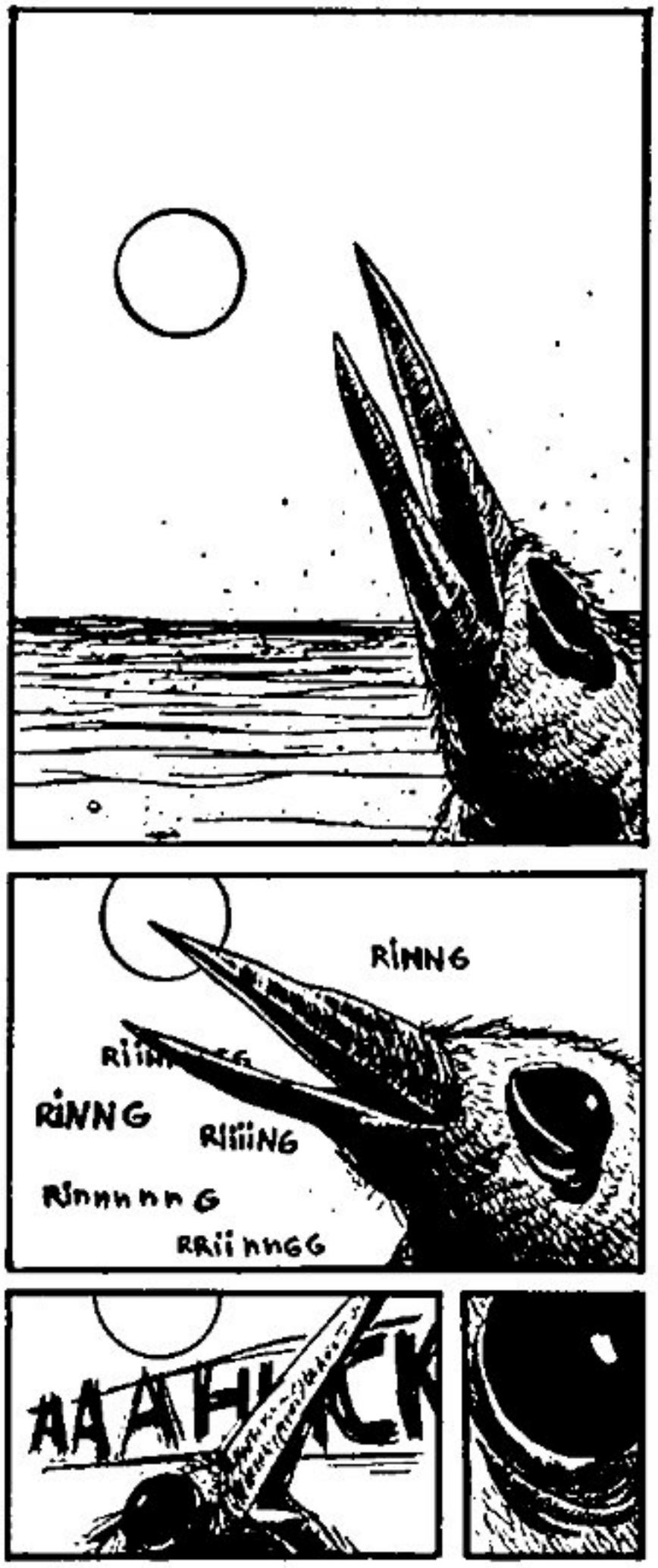
PALABRAS DEL AUTOR:

"Emprender un proyecto de algo que nunca se ha hecho es como caminar a ciegas. Suyai nace de mi pasión por el dibujo y mi creencia en el talento venezolano. Aunque a veces siento que nací en el país equivocado. Sin embargo sigo aprendiendo a hacer limonada. Originalidad una palabra que muy poca practica tiene por estas tierras y sumado a la falta de identidad nos hace poco competitivos. Ahora alejado de todo lo dicho y creyendo en que podía hacerlo logré llegar hasta aquí. A pesar de tanta negativa aprendí a solo ver hacia arriba y tratar de subir. Aclaro que esta edición está reeditada ya que este cómic formó parte del proyecto nación X que estaba conformado por los autores de este primer volumen." DAM.



CÓMIC DE AUTOR: SALAS.

-SIN TÍTULO.



Nota del Editor:

El siguiente es un hermoso cómic obra de Antonio svescun y Juan Salas que descargué hace muchos años del portal Zuplemento. Me enganchó sus oníricas imágenes y su alto contenido surrealista que raya en lo poético. Desconozco el título de la obra o si sus creadores son netamente venezolanos. Igual es una pieza reformateada y restaurada digitalmente digna de publicar en este espacio. Acasio.

HISTORIA: ANTONIO SEGURA, JUAN SALAS ARTE: JUAN SALAS

-Sin título- 13 ¡HALLACO! Juan Salas

LA CAMPAÑA PERSONAL DE VASKOVI75.

Por Vasco Viera.

23 de abril, Día Mundial del Libro, los idiomas y el Derecho de Autor y el día 24 de abril Día del nacimiento del Cómic o la Historieta en Venezuela.

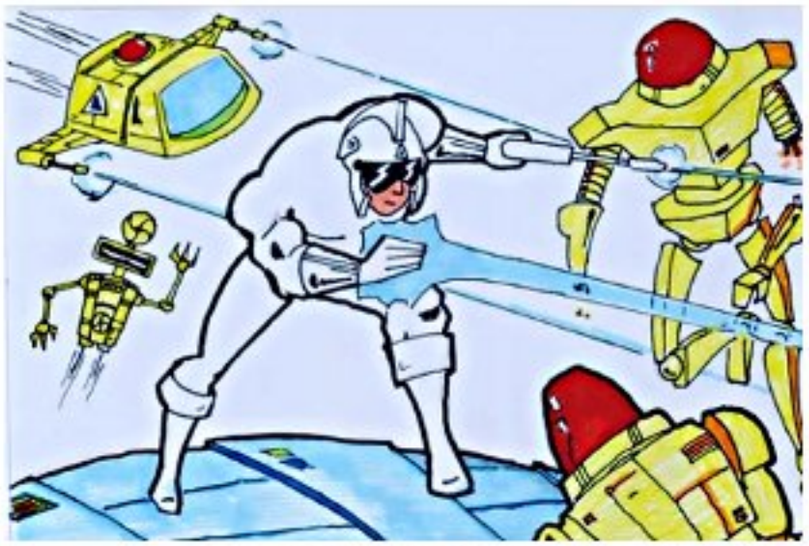
Un 24 de abril se publicó la que se considera primera obra del noveno arte en nuestro país. De la mano del gran artista, escritor, músico, cuentista, poeta, periodista y humorista gráfico Leoncio Martínez (Leo 1889-1941) nace Pinocho en las páginas de la revista semanal Fantoche, fundada por Leo y publicada en 1923. Este personaje de Leo; inspirado en la obra literaria italiana Pinocho (Pinocchio) de Carlos Collodi; junto a su pequeña mascota, el perrito Petipuá, cumplen 98 años y de igual manera el arte de la historieta en Venezuela.

En fechas tan importantes como estas, 23 y 24 de abril, quiero rendir tributo a la figura del libro, la literatura, la historieta venezolana y a la importancia del derecho de autor y la libertad de expresión. Me uno a la campaña iniciada por la Asociación Programa Amigos del Noveno Arte de Venezuela (PANA) en la solicitud de que se decrete el 24 de abril como Día Nacional de la Historieta. Casi todos los países de Latinoamérica y el mundo tiene su propio día conmemorativo al 9no arte; Venezuela es de los poco aún no lo tienen.

Como campaña personal, realizaré la publicación de un fanart conmemorativo a esta fecha los día 24 de cada mes. Dicho fanart será en honor al personaje más importante o representativo de los autores de historietas venezolanas de ayer y hoy. Este 23 y 24 de abril, inicio con un fanart en honor al gran Leo y su personaje Pinocho en honor a ambas efemérides. Día del libro y Día de la Historieta Nacional.

Pinocho, basado en personaje de Leoncio Martínez -Leo.

Capitán Guayana, basado en personaje de Julio López -Hallaco.



El Guardían, de Juan Medina.

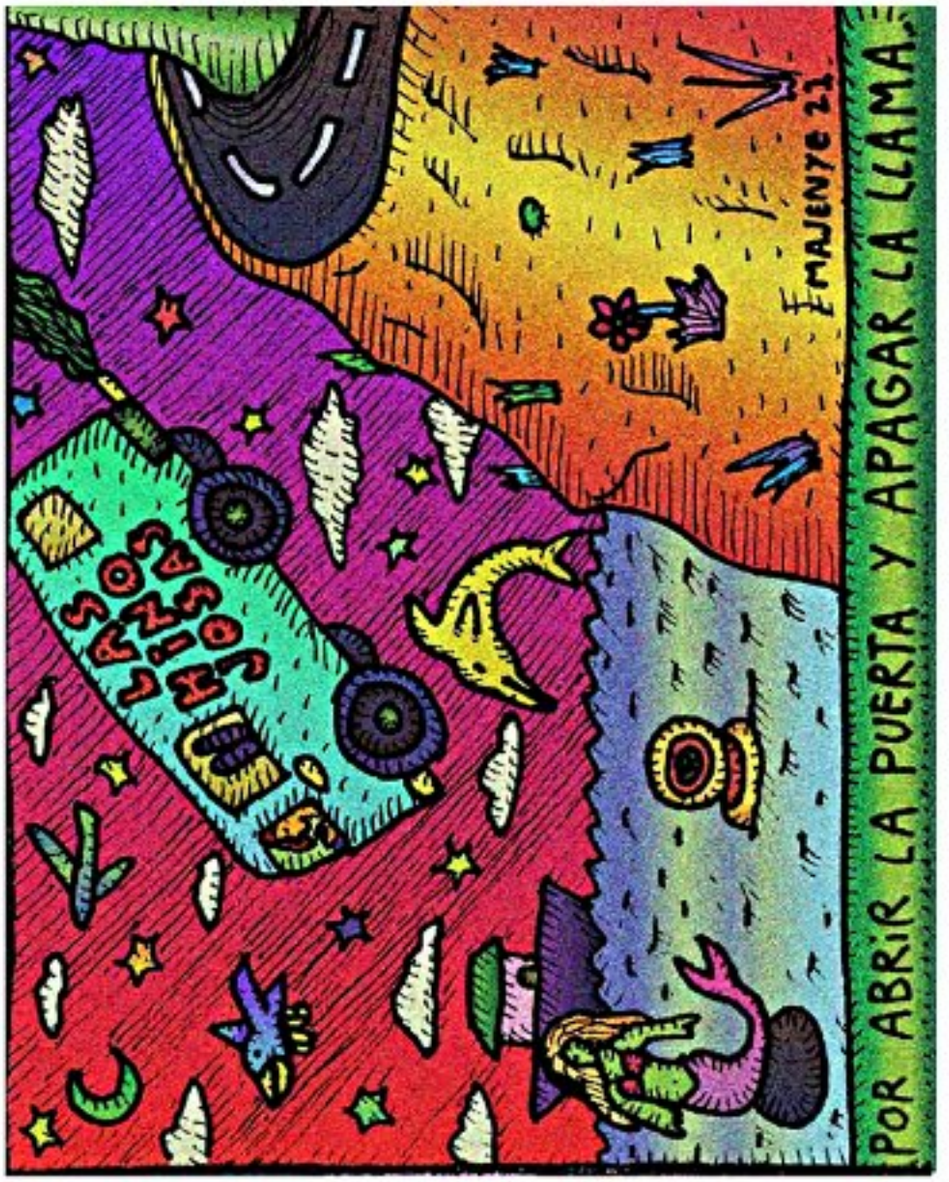
Don Prudencio, de Carlos Galindo -Sancho.

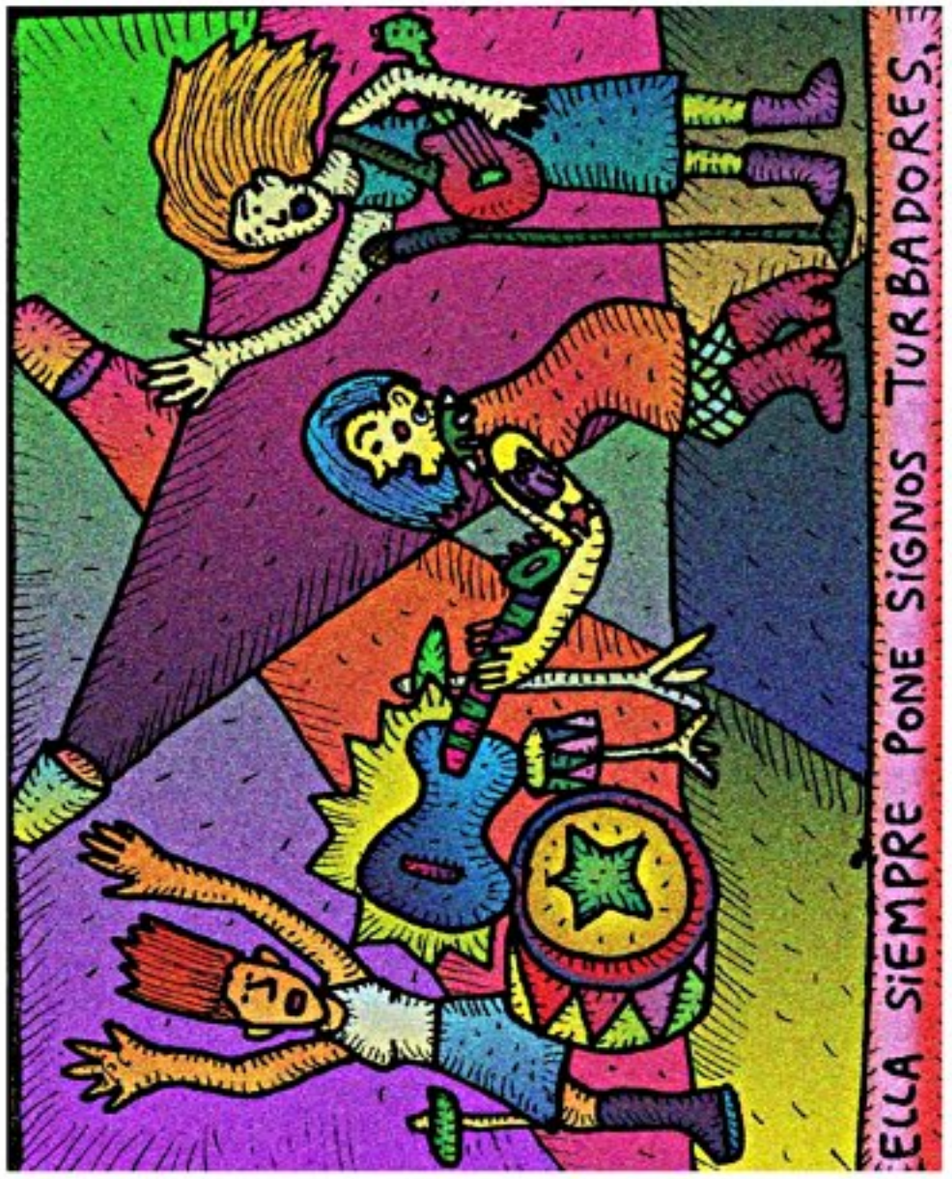
CÓMIC DE AUTOR: MAJENYE

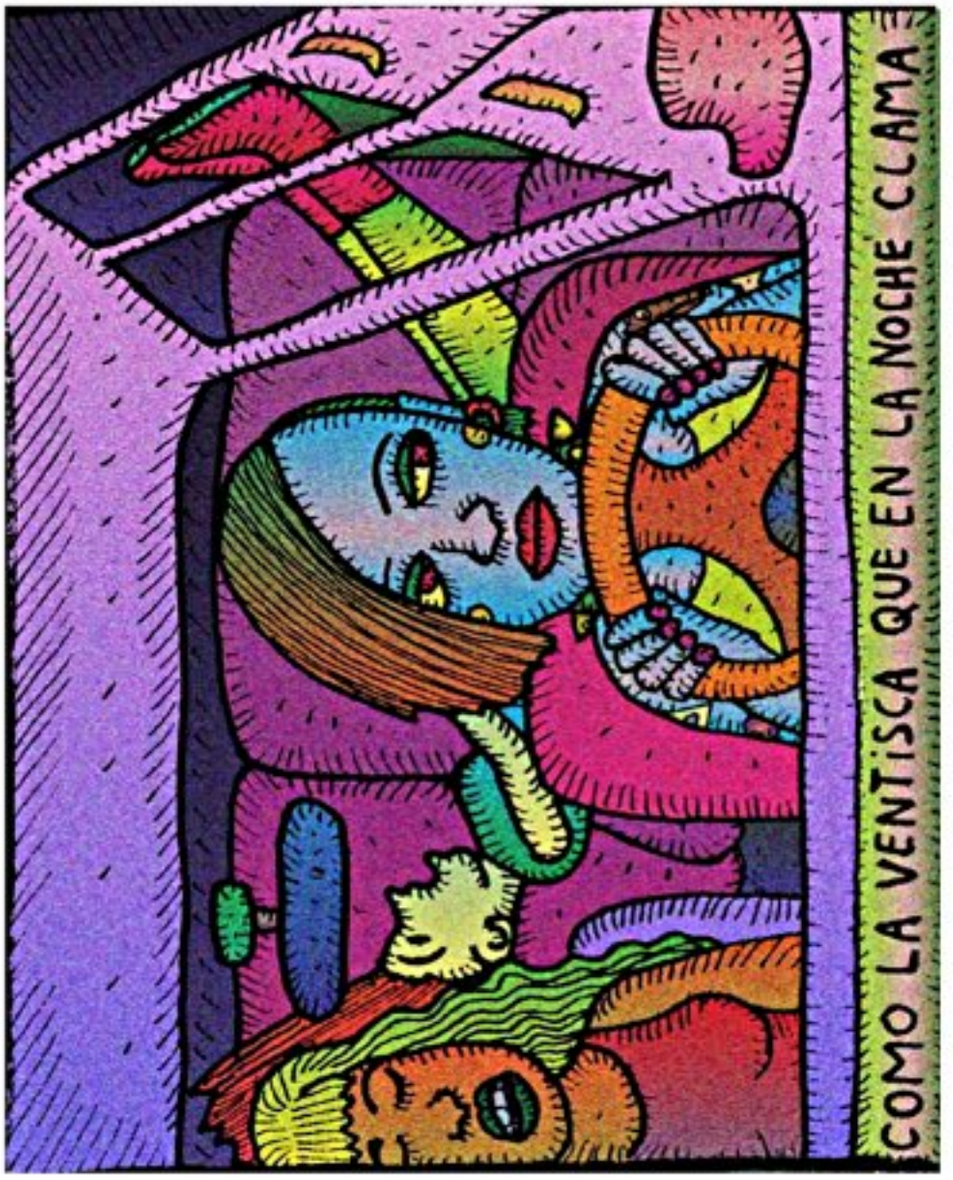
ELLA

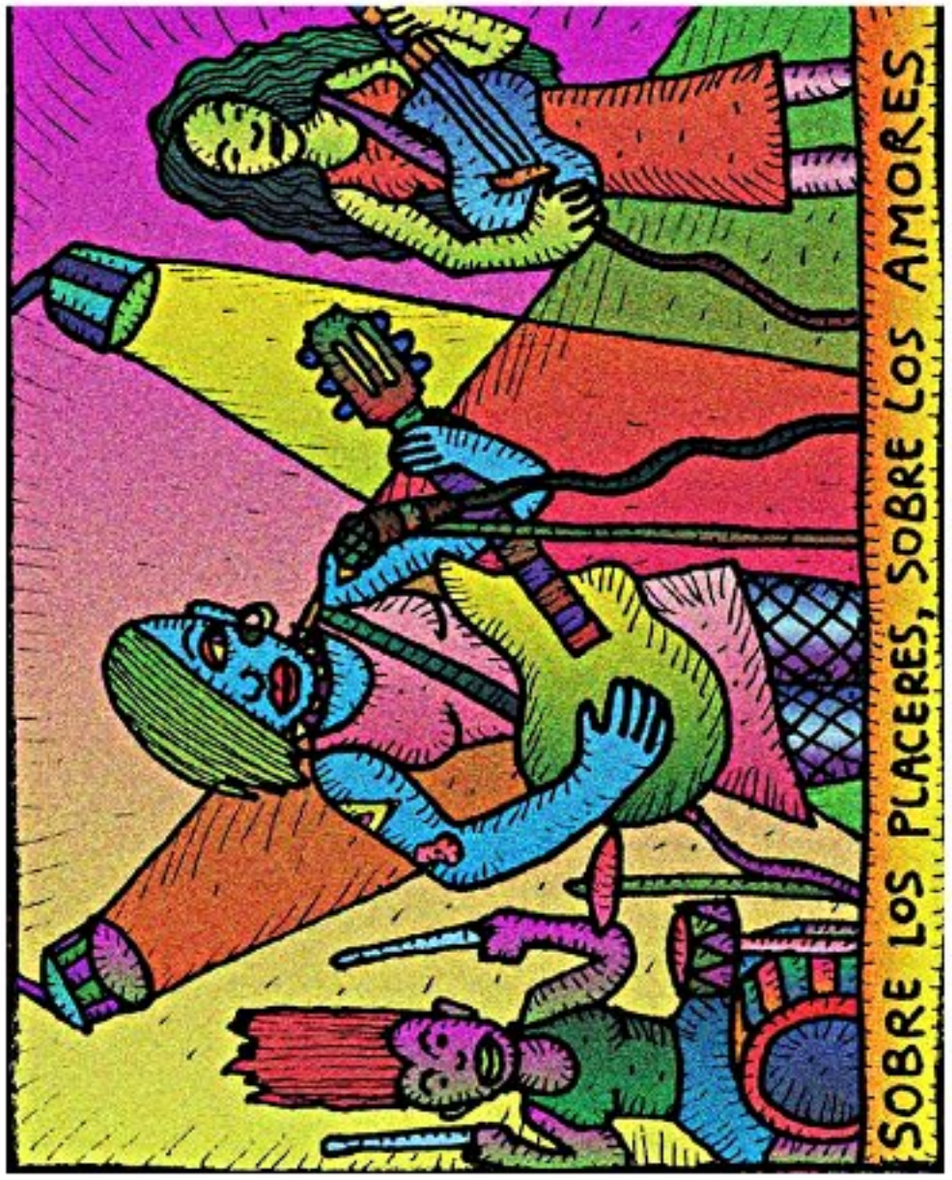
HISTORIETA DE CARLOS LUIS SANCHEZ -MAJENYE,
BASADA EN POEMA DE JULIO GARMENDIA, DE
NOMBRE HOMÓNIMO PUBLICADA EN 1924.

Cómic de autor: Ella


POR ABRIR LA PUERTA Y APAGAR LA LLAMA.
EMAJENYE 21


ELLA SIEMPRE PONE SIGNOS TURBADORES.


COMO LA VENTISCA QUE EN LA NOCHE CLAMA


SOBRE LOS PLACERES, SOBRE LOS AMORES

AHORA UNA DE INDIOS...

Por Galez's Covert.

Raza aborigen, ancestros originales, pueblos originarios, o indios como se le conoce tradicionalmente a los que solo viven en el imaginario colectivo de nuestros pueblos. Al parecer no son de gran atractivo para los escritores de la naciente ola de creación de historias llevadas a viñetas que intenta dejar marcas en un antes y un después en la industria independiente del cómic en Venezuela.

No es de extrañar esta situación, si desde nuestra infancia nos vemos invadidos de gran contenido de material. Donde se le da más protagonismo, a historias de otros Imperios como los romanos, griegos, medievales y demás... ignorando a nuestra cultura aborigen Latino Americana, como los Aztecas, Mayas y los Incas, la cual también gozan de grandes mitos. Si no se toman en cuenta a estas magnificas civilizaciones, que de por si son conocidas mundialmente. Mucho menos a nuestras etnias que de por si el mismo venezolano mirándose al espejo, muchos se atreven a reconocerse, negando sus genes aborígenes.

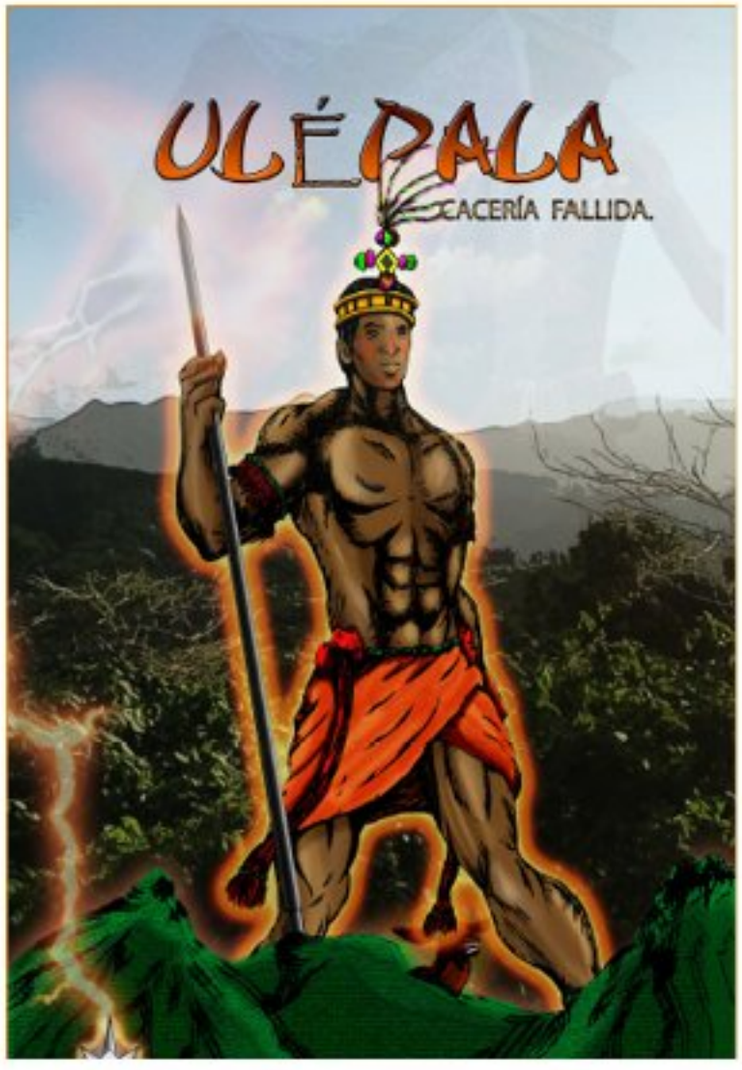
La negación es tan grande que no es un secreto para el mundo, que muchos guerreros aborígenes dejaron su piel en las incontables Guerras Independentistas, como el caso de los caciques Guaicaipuro, Baruta, Tiuna, entre otros. Sin embargo muchos historiadores solo dan protagonismos a las hazañas realizadas por los patriotas de familia europea. Partiendo desde ese punto, todo se torna cuesta arriba.

He leído muchos artículos justificando este punto, con la simple excusa de decir que nuestras historias son muy ingenuas, llenas de fantasías solo creídas por niños... ¿Acaso las grandes industrias no lo hacen? Solo que ellos si saben contar sus historias, más allá de las fantasías contadas ellos si le dan valor a su cultura y la defienden a capa y espadas...En cambio nosotros vivimos eternamente copiándolos y negándonos en que los hacemos.

Soy de los que piensa que como todo en la vida literaria, es una fantasía. El éxito dependerá de cómo expongas el producto. Si tú no te lo crees, entonces no pretendas que otro te lo crea.

En lo personal, la primera vez que leí una historia donde hacia acto de presencia un personaje aborigen fue en El Escuadrón Miranda, del ilustrador Manuel Velásquez, la justiciera era una Joven llamada Yara inspirada en la Reina María Lionza. Luego leí la historia de Suyai, del talentoso Alcides Marcano conocido en las redes sociales como Dam. A mediados de este año se publicó un micro cómic de este servidor que lleva por nombre Ulépala. Cacería fallida. Este cómic es el primero de una serie donde se pretende contar las historias de origen de la Etnia Wayú.

Posiblemente deben de existir otros cómic, solo que desconozco su existencia...Att: Galez's Covert... Abro el debate...



CÓMIC DE AUTOR: SÁNCHEZ

LES DIGO QUE TODO ESTARÁ BIEN, QUE YO SALVARÉ AL NIÑO.
AMBOS ASIENTEN CON LA CABEZA, EN SILENCIO.
EL NIÑO ME PIDE QUE LO SAQUE DE AHÍ, LE DIGO QUE A ESO HE VENIDO.
EXTIENDO MI MANO HACIA ÉL, SÉ QUE SALVARÉ SU VIDA, Y ESO ES TODO LO QUE IMPORTA, LO MATERIAL ES REEMPLAZABLE, UNA VIDA, JAMÁS LO SERÁ.

HE ENFRENTADO TODA CLASE DE PELIGROS. ROBOTS GIGANTES, GENIOS CRIMINALES E INCLUSO INVASIONES DE OTRO PLANETA, PERO FUE AHÍ, EN EL MOMENTO QUE SOSTUVE A ESE NIÑO EN MIS BRAZOS, CUANDO REALMENTE SUPE QUE MIS PODERES PODRÍAN HACER UNA VERDADERA DIFERENCIA.

CUANDO EL NIÑO ME DIO LAS GRACIAS, SOLO PUDE SONREÍR. LAS PALABRAS SE QUEDAN TAN CORTAS ANTE LA FELICIDAD DE AQUEL NIÑO, QUIEN A PESAR DE HABERLO PERDIDO TODO EN AQUELLA TRAGEDIA, AÚN IRRADIABA FE Y ESPERANZA, TAN NECESARIAS EN MOMENTOS COMO ESTE.

FUIMOS GOLPEADOS POR LA NATURALEZA CON TODA SU FURIA, PERO NUNCA NOS RENDIREMOS, NUNCA DEJAREMOS QUE EL MIEDO DOMINE NUESTRA MENTE Y NUBLE NUESTROS CORAZONES. SOMOS UN PUEBLO GRANDE, SOMOS UN PUEBLO FUERTE.

SOMOS HÉROES.

EL CÓMIC-19 LA HISTORIETA CARAQUEÑA EN TIEMPOS DE PANDEMIA.

Por Rongny Sotillo.

Con el advenimiento del apocalipsis originado en Asia, la dinámica social muta y obliga a los que pueden a confinarse en los límites de sus hogares. Se trata de evitar el contagio de un virus que acerca al mundo a los anales de las distopías que solíamos apreciar solo en libros de anticipación o filmes de ciencia ficción. El miedo, la paranoia y el desánimo se esparcen más rápido que la cepa virulenta y la gente de Caracas comienza a buscar en lo digital la vía para permanecer ligados socialmente. Todas las manifestaciones artísticas y de intercambio comercial se trasladan a los dominios de la world wide web y la ciudad se muda a espacios virtuales. En ellos la data, los píxeles y

la comunicación a distancia son los hilos de la red que toma forma a medida que pasan los días de cuarentena obligatoria decretados bajo un estado de alarma sin fecha de caducidad aparente.

Ante la necesidad de reinvención, los artistas del cómic caraqueño se pliegan a estas nuevas formas y comienza a eclosionar una plataforma de colaboración por vía natural y espontánea. Disminuye la interacción con las plataformas especializadas como Webtoon o Tapastic y crece la exposición en Facebook, Instagram y Youtube. Iniciativas particulares y colectivas se manifiestan y relucen nuevos productos de aficionados y profesionales al alcance de todos.

Colectivos como Utopix lanzan una serie de infografías para mantener al público informado sobre la problemática social que se sostiene a pesar de que los titulares de prensa solo reflejan la realidad del coronavirus. Los PANAs del Programa Amigos del Noveno Arte producen una serie de tutoriales sobre el arte de la narrativa gráfica y la ilustración con una serie de retos creativos que se difunden no solo por sus redes sino en alianza con instituciones gubernamentales y privadas. Artistas individuales como Henry Rojas, Daniel Duque, Francisco Campos, José Isabel, Jesús Pulido, Mariangélica Delgado –en equipo con Alcides Marcano y el maestro Omar Cruz–publican en sus redes día a día las páginas de sus obras, algunas con temática cercana a la pandemia (cargadas de ironía y humor), y otras de carácter autoral, ceñidas a sus intereses particulares como creadores.

El historietista Cruz da un paso adelante y hace una convocatoria pública para conseguir un grupo de ilustradores dispuestos a trabajar en equipo en un proyecto de superhéroes venezolanos contra el coronavirus llamado "Los Vencedores". Adicionalmente, publica una serie infantil de cómics de una sola página del personaje "El concientizador" y logra un convenio de impresión de páginas para colorear con el Ministerio del Poder Popular para la Cultura con la intención de hacerlo llegar a la población durante los períodos de flexibilización de la cuarentena. Por último, publica en formato digital de descarga gratuita una obra adulta de nombre Vacuna, en la que expone una visión oscura de los sucesos que acontecen en el panorama mundial.

Desde el colectivo PANA se difunde a través de grupos de whatsapp todo su catálogo de publicaciones a la fecha. Cuentas de Instagram como @Oldmanjosé, @comicvenezuela y @uncomicmás establecen publicaciones periódicas con reseñas investigativas y críticas autorales de los creadores y cómics de la narrativa mundial,

Apartamento 16-1. Cómic por Instagram. Mariangélica Delgado - Alcides Marcano. 2020.

especialmente de las casas editoriales Marvel y DC.

Las transmisiones en vivo por las plataformas Zoom, Google Meet e Instagram también sirven como herramientas de acercamiento de los artistas con su público seguidor. Aduín Navas, historietista venezolano radicado en Ecuador, comienza a realizar una serie de conversatorios con artistas nacionales, desdibujando fronteras geográficas al aprovechar las bondades de la inmediatez digital. Desde la cátedra Habla y Lengua Caraqueña, de la profesora Jenny Fraile en la Universidad Metropolitana, se produce un Webinar (seminario web) con Rongny Sotillo, de PANA, titulado "La historieta como herramienta para descubrir a la ciudad de Caracas". De esa experiencia derivaron varios productos, como la Guía Turística del Municipio Libertador, donde el formato cómic se fusiona con el de catálogo turístico, generando una publicación accesible con los puntos de interés público de la ciudad, que contiene un pequeño glosario con la jerga caraqueña.

El formato podcast también cobra fuerza en este período. Hernán Vernáez, también de PANA, produce 22 guiones con el devenir de la narrativa gráfica mundial desde la antigüedad hasta nuestros días. Estos se producen como cápsulas audiovisuales, se publican en las redes del colectivo, y son compartidos por docentes en cátedras de dibujo e ilustración a lo largo del país.

Escuelas virtuales aparecen en el ruedo. La academia Olivares toma la delantera y comienza a ofrecer (con un coste de inscripción elevado) cursos cortos y un pénsum evolutivo que permite al usuario desarrollarse por niveles en el campo de la ilustración para cómics.

Los maestros Jesús Torrealba, Omar Cruz y los artistas Édixon Rodríguez e Iván Santiago conceden entrevistas en formato IGTV. En ellas cuentan su trayectoria en el desarrollo de una narrativa meramente venezolana y exponen sus experiencias durante su paso por publicaciones como El Camaleón, Étnica, Venezuela en Cómics y Mitos Urbanos. Los creadores de la revista Clip crean una página retrospectiva en Facebook, donde publican no solo el contenido de los magazines impresos en las décadas de los 80 y 90 del siglo XX , sino también las reseñas de prensa y micros audiovisuales de los que fueran objeto durante su época de mayor auge.

Finalmente, el Centro de Estudios de Caracas establece, con el apoyo de PANA, sendos concursos de cómic y manga en época de cuarentena. Caracas, Ciudad en Viñetas, logra producir dos ediciones competitivas, la primera circunscrita a los historietistas de la zona conocida como la Gran Caracas (Guarenas, Guatire, La Guaira, Altos Mirandinos y los municipios Libertador, Chacao, Sucre y Baruta), y la segunda a escala nacional con la intención de compilar una visión caleidoscópica de la urbe a partir de las impresiones de artistas que viven tanto en Caracas como en la totalidad del territorio venezolano.

De estas competiciones nace el cómic El Monstruo de Turmerito, del artista Edwin Chávez (Edwin Yaguar), una historieta enmarcada en el género de la crónica que narra el hallazgo de unos fósiles de megafauna en la ciudad de Caracas en la década de los 50 del siglo XX . También se recogieron una serie de historietas que pasan a engrosar el inventario de obras inspiradas en la vida citadina y, en algunos casos, del acontecer noticioso nacional.

Aún falta trecho por recorrer; al momento de escribir estas líneas recrudece la cuarentena por decreto

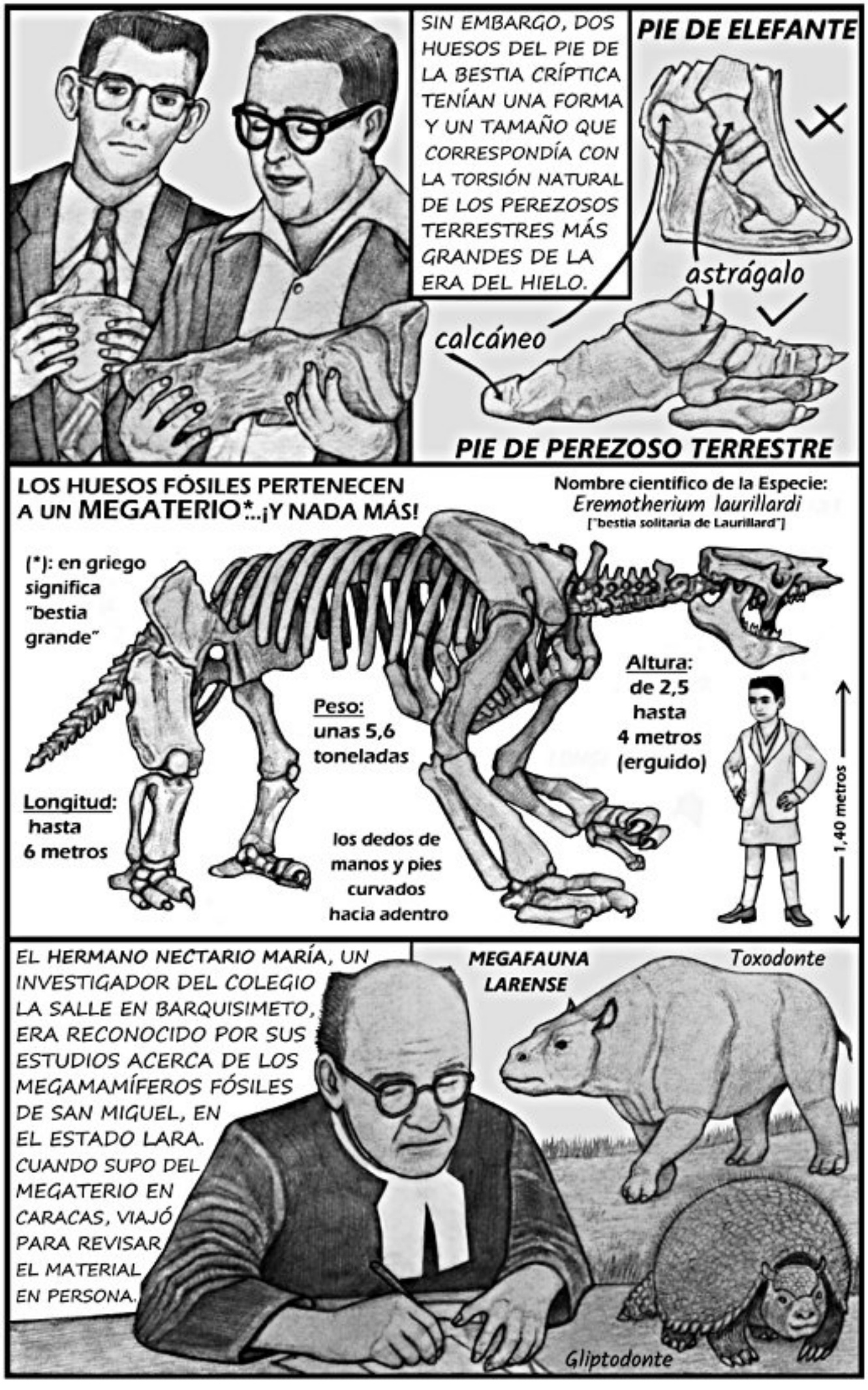
presidencial y hay un sinfín de pendientes en proceso. En los espacios íntimos de los artistas se cuecen proyectos individuales y colaborativos que acrecentarán el inventario de historietas con sello venezolano. Desde el Programa Amigos del Noveno Arte se editan nueve publicaciones en distintos formatos para estrenarse antes de que el 2020 llegue a término. La editorial el Perro y la Rana espera el cierre de su convocatoria de concurso nacional de historietas "Cuento y Canto Gráfico", y el Centro de Estudios de Caracas debe concretar la segunda edición de "Caracas, Ciudad en Viñetas".

Ahora, en un mundo sin fronteras geográficas y con un hilo digital que ata los esfuerzos colectivos, pareciera que la producción de historietas se impulsa a pesar de las vicisitudes económicas que sortean los artistas. Es menester desarrollar estrategias que permitan la sustentabilidad de los proyectos en curso, ya que la mayoría de ellos carecen de patrocinios y la compleja situación país no presenta muchas alternativas de avance en este sentido. La inversión en productos editoriales se debate en el cuadrilátero con la diatriba de invertir en la canasta básica, y esa pelea está perdida por nocaut antes de comenzarla.

SOBRE EL ENSAYO:

Escrito por Rongny Sotillo para el folleto Caracas, ciudad en viñetas. Un proceso en desarrollo. Publicada por el Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) en conjunto con el Centro de Estudios de Caracas, en julio de 2020.

Panel derecho: El Monstruo de Turmerito. Edwin (yaguar) Chávez. Ganador del concurso: Caracas, Ciudad en Viñetas. Mayo, 2020



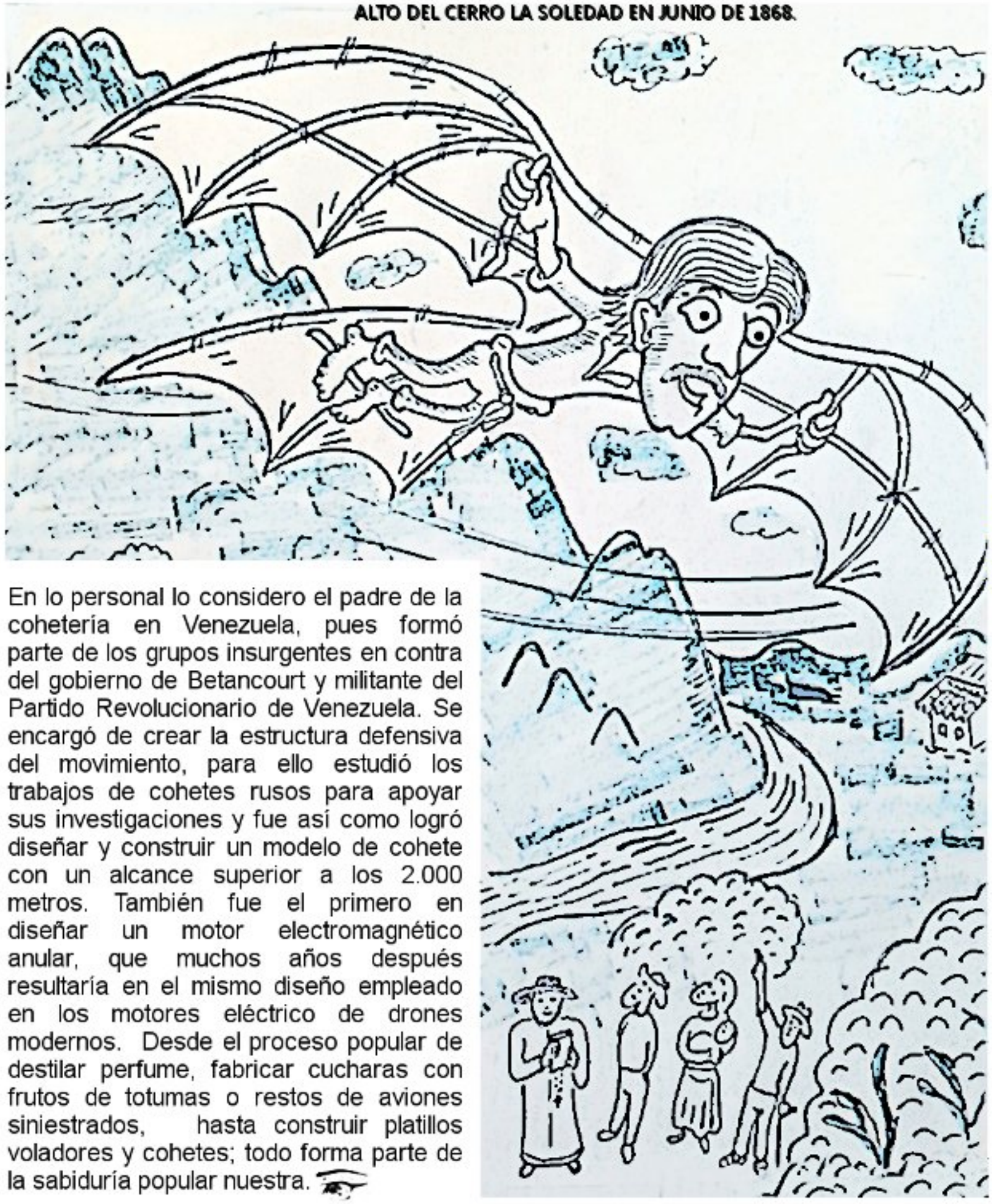
MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO.

TECNÓLOGOS POPULARES

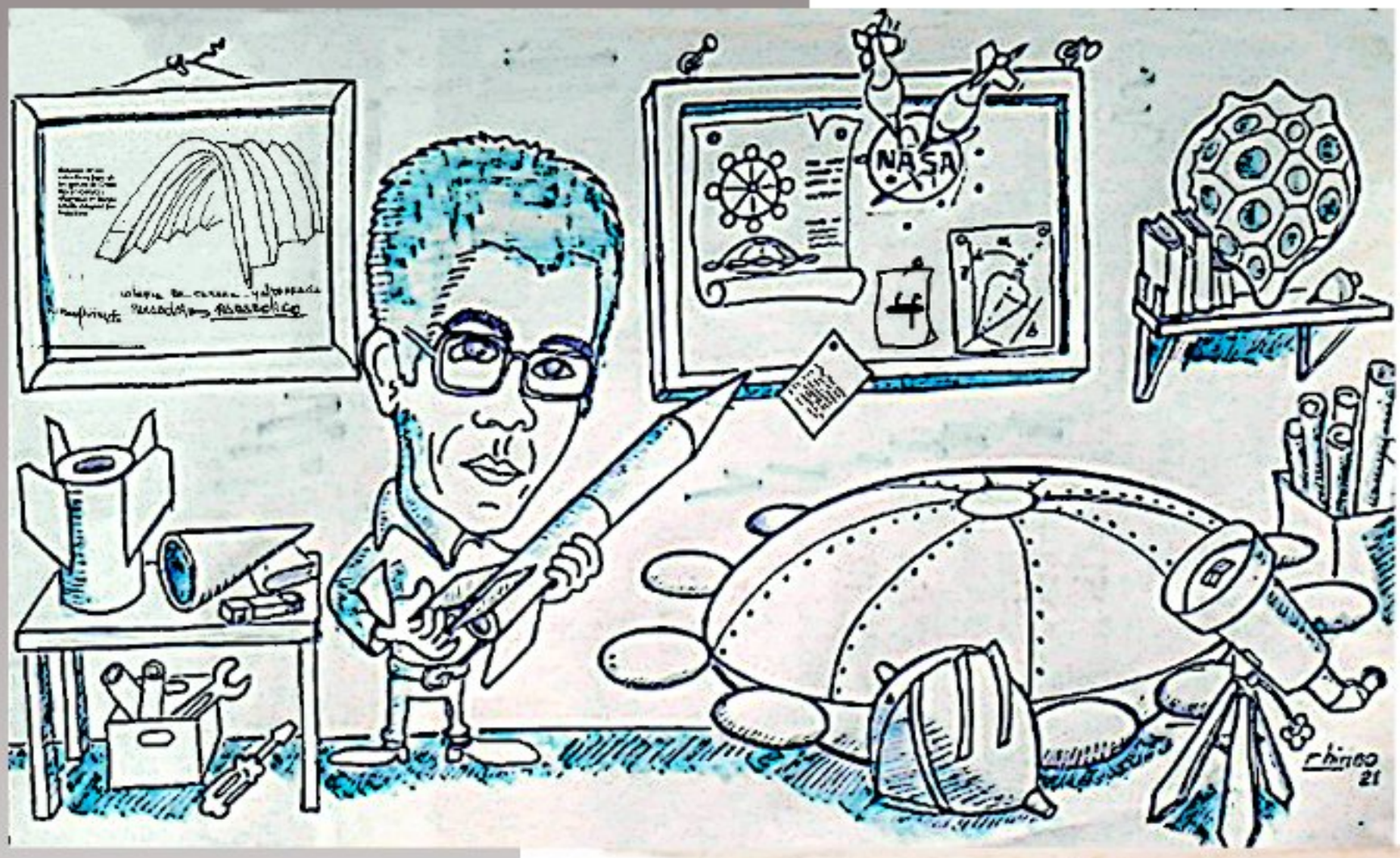
Por Enrique Acasio

La sabiduria popular esta presente y forma parte de la cotidianidad y de la idiosincrasia del pueblo venezolano en cualquiera de sus esferas sociales, y la tecnología es la que mejor refleja dicha sabiduría. Tecnólogos populares con ciertas nociones fundamentales adquiridas en algunos casos de forma empírica; amplios conocimientos de matemáticas, física aplicada, dibujo técnico y diseño industrial permiten al "ingeniero descalzo" la abstracción mental necesaria para concebir medios físicos que permitan de forma utilitaria resolver un determinado problema o prestar algún servicio. Presentamos en esta columna algunos ejemplos de sabiduría popular falconiana. Es imperante iniciar con Don Rivero Solar, oriundo de la sierra coriana quien es considerado el primer venezolano en diseñar y probar un artilugio volador, pasando a las páginas de la historia como el primer criollo en volar un aparato más pesado que el aire. Hazaña realizada a mediados de junio de 1868, es decir 35 años antes del primer vuelo de los hermanos Wright (1903) en Estados Unidos, (¡en sus caras gringos!), o el caso del extraordinario mecánico Félix Sánchez quien construyó un carro-robot-araña con el cual subió el cerro de los indios, en las cercanías de la presa de Caujarao en la sierra de Coro.
Especial mención es nuestro cabureño universal, el ingeniero Ibrahim López García, creador del Giróscopo volador, una especie de artilugio de elevación que funciona con el mismo principio de los trompos, conocido como el carro solar.

DON CARLOS RIVERO SOLAR PASA A LAS PÁGINAS DE LA HISTORIA VENEZOLANA AL SER EL PRIMER CONNACIONAL EN CONSTRUIR Y VOLAR UN AEROPLANO AL LANZARSE DESDE LO ALTO DEL CERRO LA SOLEDAD EN JUNIO DE 1868.



En lo personal lo considero el padre de la cohetería en Venezuela, pues formó parte de los grupos insurgentes en contra del gobierno de Betancourt y militante del Partido Revolucionario de Venezuela. Se encargó de crear la estructura defensiva del movimiento, para ello estudió los trabajos de cohetes rusos para apoyar sus investigaciones y fue así como logró diseñar y construir un modelo de cohete con un alcance superior a los 2.000 metros. También fue el primero en diseñar un motor electromagnético anular, que muchos años después resultaría en el mismo diseño empleado en los motores eléctrico de drones modernos. Desde el proceso popular de destilar perfume, fabricar cucharas con frutos de totumas o restos de aviones siniestrados, hasta construir platillos voladores y cohetes; todo forma parte de la sabiduría popular nuestra.

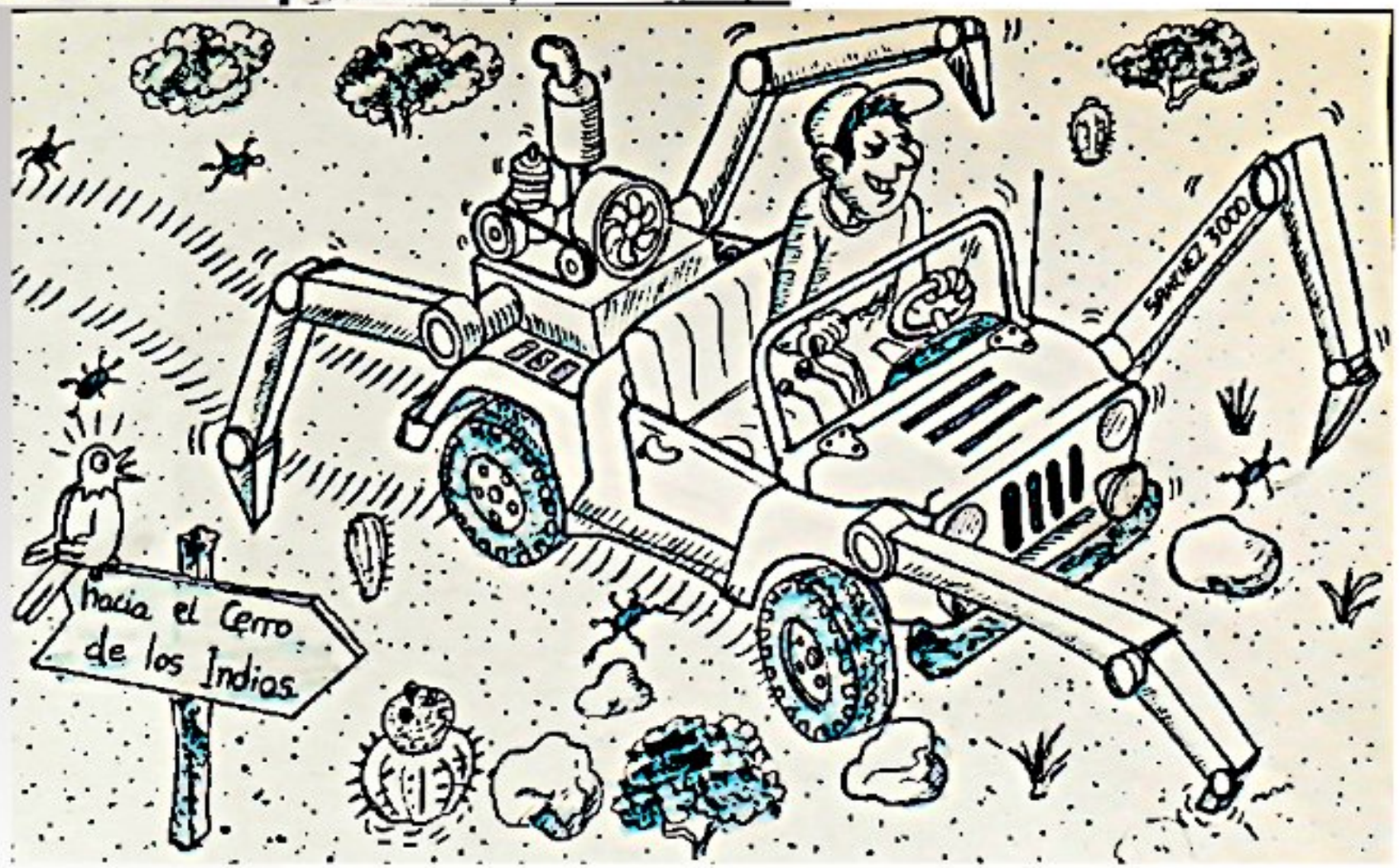


EL INGENIERO IBRAHÍM LÓPEZ GARCÍA ES CONSIDERADO EL MÁS GRANDE INVENTOR QUE LA TIERRA FALCONIANA HA PARIDO. ENTRE SUS LOGROS DESTACAN: EL MOTOR ANULAR MAGNÉTICO, GIRÓSCOPO VOLADOR, COHETES DE COMBUSTIBLE SÓLIDO, LA BRÚJULA DE UN SOLO POLO, BORRADORES DE DOLOR (BARRAS MAGNÉTICAS), ESTRUCTURAS MEMBRANALES EN FORMA DE HOJA DE PALMA, EL ORDEÑADOR DE NUBES (UN DISPOSITIVO CAPAZ DE RECOGER AGUA DE LA BRUMA NOCTURNA), CÁMARA SOLAR (DESTILADOR), ENTRE OTROS.

EN PLENA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, UN AVIÓN CAZA-SUBMARINOS DE LOS ESTADOS UNIDOS SE ESTRELLÓ EN EL CERRO DE SANTA ANA, EN PARAGUANÁ.
LOS LUGAREÑOS EXTRAJERON PARTE DE SU FUSELAJE PARA FABRICAR CUCHARAS.

LOS TECNÓLOGOS POPULARES DE LA SIERRA CORIANA DESTILAN SUS PERFUMES COLOCANDO PÉTALOS DE ROSAS Y FLORES EN GRANDES FRASCOS DE VIDRIO PUESTOS AL SOL.
LAS ESENCIAS SE DESTILAN Y CAEN POR GRAVEDAD EN UN FRASCO DE REDUCIDAS DIMENSIONES QUE LUEGO ES MEZCLADO CON ALCOHOL PARA OBTENER PERFUMES.

EL INVENTOR SR. FÉLIX SÁNCHEZ, DE CAUJARAO, A POCOS KILÓMETROS DE CORO, ES CONSIDERADO EL MEJOR MECÁNICO DE LA REGIÓN AL CONSTRUIR UN CARRO CON FORMA DE ARAÑA.
CON DICHO ARTILUGIO LOGRÓ SUBIR EL CERRO DE LOS INDIOS, EN LA SIERRA DE CORO, SIENDO ASÍ EL PRIMERO Y ÚNICO EN LOGRAR DICHA HAZAÑA CON UN CARRO MODIFICADO.



Enrique Acasio

PARA LA CACERÍA DE CONEJOS EN PARAGUANÁ SE EMPLEA UN BASTÓN SIMILAR A UN BOOMERANG LLAMADO "PACTO CONEJERO".

ES TRADICIÓN EN FALCÓN UTILIZAR UNA RAÍZ DE CUJÍ EN FORMA DE HORQUETA COMO INSTRUMENTO PARA ENCONTRAR AGUA SUBTERRÁNEA. DICHA RAÍZ DEBE SER EXTRAÍDA EN LUNA CRECIENTE. SE INICIA EL SONDEO EN LUGARES CON VEGETACIÓN, CUANDO LA HORQUETA VIBRA ES SEÑAL DE QUE HA LOCALIZADO LA VENA DEL OJO DE AGUA. DEBE SEGUIR HASTA QUE LA VIBRACIÓN SEA MÁS FUERTE. ES EL LUGAR ADECUADO PARA EXCAVAR.

Infografía: Acasio

RECONSTRUCCIÓN DEL CRÁNEO DE UN COCODRILO ROSTRO DE PATO (MOURASUCHUS ARENDSI)

Por Osman Acasio.

INTRODUCCIÓN.

Bajo la tierra que conocemos hoy en día, yacen otros mundos ocultos a la vista, perdidos en los confines del tiempo. Pero algunas veces podemos dar un vistazo a los mundos perdidos a través de los restos del pasado. Este trabajo comienza con el estudio de huesos de un extinto animal: El cocodrilo rostro de pato (Mourasuchusarendsi). Sus restos fueron descubiertos en el desierto de Urumaco, actualmente tierras comuneras cuyos habitantes viven de la cría de caprinos, la siembra y de la artesanía. Pero antes, en el pasado, Urumaco estaba sumergida bajo el agua. Era el portal de un gran río llanero que vertía sus aguas hacia el mar Caribe. Esto fue hace 8 millones de años. Un mundo acuático donde estos enormes reptiles reinaban sus aguas habitadas por una diversidad faunística compleja asociada a ecosistemas costeros, dulceacuícolas y del tipo estuarios.

Mediante el uso de software libre de modelado 3D y esculpido, así como el uso de software libre de retoque de imágenes, y estudiando fotografías y bocetos tomados del cráneo fósil del Mourasuchusarendsi, el presente trabajo persigue crear una representación del cocodrilo rostro de pato para tener una idea de cómo lucían en vida estas criaturas.

BREVE DESCRIPCIÓN DEL COCODRILO ROSTRO DE PATO.

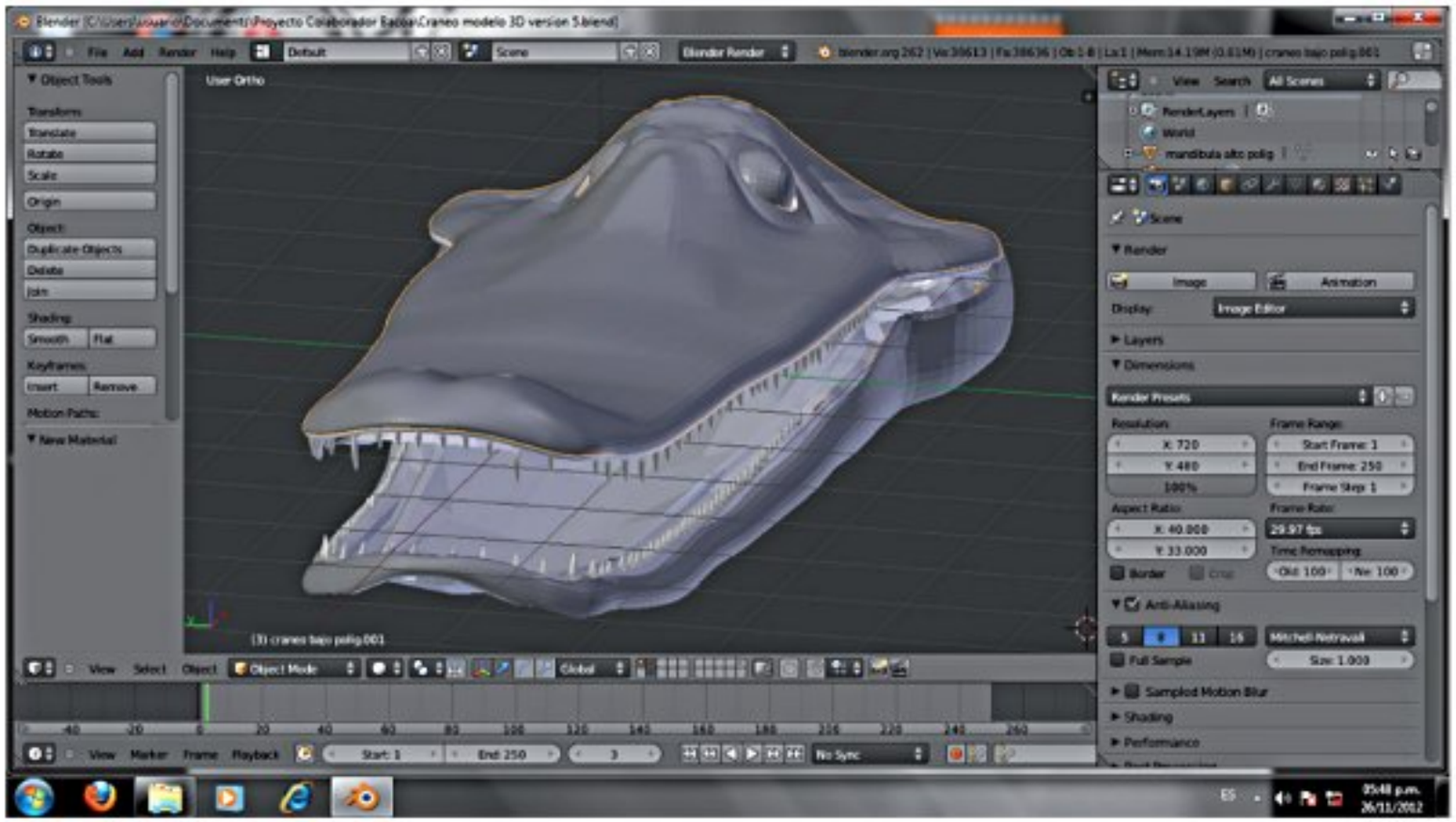
En lo concerniente al Mourasuchusarendsi, Aguilera Orangel señala: "Esta especie fue descrita originalmente de la formación Urumaco por Bocquentin-Villanueva (1984b). Los grandes cocodrilos Nettosuchidae, llamados "rostro de pato" presentaron una amplia distribución geocronológica desde el Eoceno hasta el Plioceno (Brochu, 1997). En Sudamérica su registro se extiende desde el Mioceno superior de Urumaco, Venezuela (8 a 6 millones de años) hasta el Pleistoceno de Tarija, Bolivia (alrededor de los 19.000 años), a partir del cual se extinguen en todo el continente."1

DESCRIBIENDO EL PROCESO. DOCUMENTACIÓN.

El uso de la Internet como fuente principal para adquirir la documentación necesaria para abordar el proyecto, dicta el primer paso a seguir. A través de un buscador (Google) y con palabras claves como: "Mourasuchus", "Urumaco", la Internet aportará las fotografías e imágenes necesarias para la reconstrucción del cráneo del cocodrilo. Es necesario adquirir la vista lateral y la vista dorsal del cráneo del reptil. Así como fotografías adicionales, dibujos y bocetos que faciliten la comprensión de la estructura ósea del mismo.

---

1. AGUILERA, Orangel: Tesoros paleontológicos de Venezuela: Urumaco, patrimonio natural de la humanidad. Editorial Arte, Venezuela, 2004. p.104.



HERRAMIENTAS DE TRABAJO.

Para la reconstrucción fotorealista del cráneo de un cocodrilo rostro de pato se recurre al uso del software de código abierto Blender como principal herramienta de trabajo. Dada su condición de software de uso libre y por contar con las herramientas de trabajo necesarias (Modelado 3D, esculpido y revelado fotorealista), el software es idóneo para el proyecto. Su adquisición se hace inmediata descargándolo de su portal Web oficial: www.blender.org/download.

BREVE REFERENCIA SOBRE BLENDER.

"Blender es un programa de código abierto, libre para computadoras con Windows, Mac OS x y Linux con el que tu puedes crear imágenes y animación mediante modelado 3D y revelado" 2. Su versatilidad ha sido demostrada en multitud de campos, desde la infografía, el diseño gráfico, la animación, el modelado 3D, la edición de videos, hasta la creación de juegos de video. Su carácter de software libre y su disponibilidad en todas las plataformas existentes (Linux, Mac OS X, Solaris, Iris. Windows, etc.) le ha granjeado la simpatía de usuarios de software 3D en todo el mundo.

Para el retoque y la composición final de la imagen foto realista del cocodrilo se recurre al uso del software de código abierto GIMP dada también su condición de gratuidad y por presentar las herramientas necesarias para finiquitar el proyecto. Su adquisición se hace inmediata descargándolo de su portal Web oficial: www.blender.org/download.

BREVE REFERENCIA SOBRE GIMP.

"GIMP (programa de manipulación de imágenes, por sus siglas en ingles) es un software editor de imágenes que tuvo su inicio en la Universidad de Berkeley en el año de 1996. Su concepción estuvo amparada bajo el ala de proyecto GNU (General PublicLicense). Dada su condición de licencia pública, la convierte en un programa gratuito y en una alternativa viable a los editores gráficos comerciales existentes en el mercado. Es uno de los más populares proyectos de software libre con una amplia aceptación de usuarios en todo el mundo." 3.

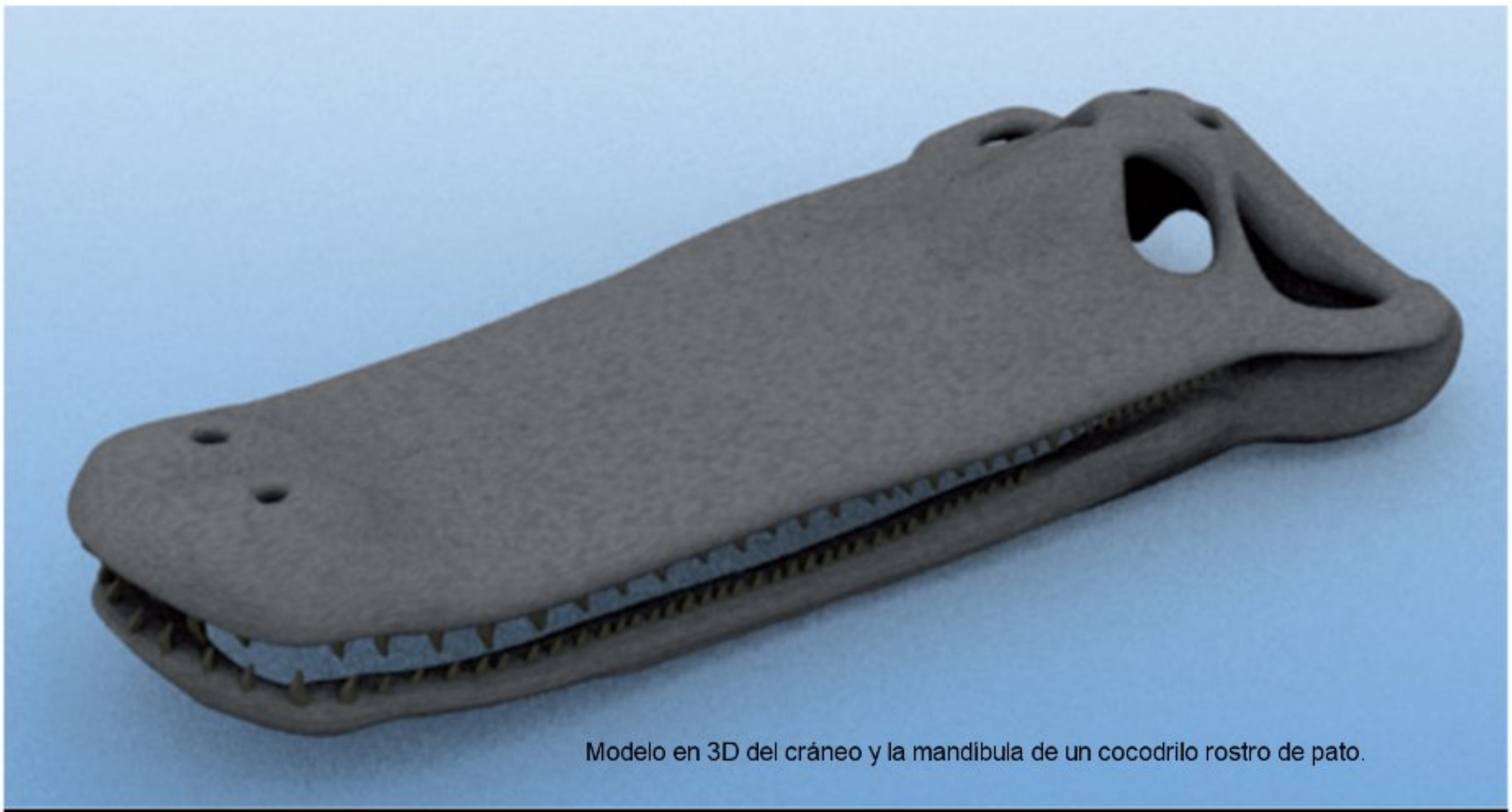
TÉCNICA DE MODELADO. MODELANDO EL CRÁNEO.

Para la reconstrucción del cráneo del cocodrilo rostro de pato, el proceso de levantamiento y volumen 3D se

---

2. ROLAND, Hess: The essential Blender: Guide to 3D creation with the open source suite Blender. Editorial No starchpress, USA, 2008. P.14.

3. ACASIO, Osman: Dimensión digital: Editor de imágenes bajo herramienta libre. Diario Médano, Punto Fijo, Venezuela, Martes 11 de Mayo de 2010. P.6.



Modelo en 3D del cráneo y la mandíbula de un cocodrilo rostro de pato.

Vista lateral del modelo 3D del cráneo y la mandíbula de un cocodrilo rostro de pato.

recurre al uso del método de modelado 3D mediante rotoscopia. "El modelado por rotoscopía, consiste en tener dibujos o referencias de frente, perfil y si es posible de arriba de un mismo elemento e ir creando caras (poligonales) y acomodando según lo que vemos en la imagen" 4. Con esta técnica se consigue un modelo 3D fidedigno en proporciones escalares al cráneo que se desea reconstruir.

BREVE DESCRIPCIÒN DEL CRÁNEO Y LA MANDÍBULA.

El cráneo del cocodrilo rostro de pato presenta un rostro largo y aplanado que le da el característico nombre. Presenta una abertura narial externa de dimensiones reducidas y con una excrecencia ósea en lo alto del reborde dorsal. La órbita en el cráneo presenta un borde anterior muy prominente y un contorno lateral muy ondulado. Presenta además tabla craneal pequeña. La mandíbula es sumamente alargada, delgada y arqueada con al menos unos treinta y dos dientes dispuestos en una hilera en cada rama mandibular.

MODELANDO LA PIEL.

Para construir la piel que cubrirá el cráneo del cocodrilo, se emplea el método de retopologización de modelado 3D. "La retopologización es una técnica que consiste en crear un nueva geometría poligonal sobre el tope de un modelo 3D de alto poligonado, con el propósito de realizar una mejor topología con menos poligonado" 5. Con esta técnica se persigue que la piel del cocodrilo se adapte a los contornos del hueso, entregando una apariencia más fidedigna de cómo lucían en vida. Para ello se considera el grosor de la piel del cocodrilo, la grasa y la masa muscular para estimar distancia de separación existente entre la piel y los huesos.

SU ASPECTO ORIGINAL.

El cocodrilo rostro de pato se extinguió hace mucho tiempo, y lo que queda de él son sus huesos fosilizados, así que describir a ciencia cierta cuál era su aspecto original solo se basa en la hipótesis y la imaginación. "Con frecuencia los fósiles se conservan incompletos y bastante deteriorados, y aunque dispongamos de un esqueleto completo, a menudo no proporciona una idea bien definida de lo que era el cuerpo del animal cuando vivía. Pero paleontólogos y dibujantes, trabajando juntos, pueden reconstruir su aspecto original. Solamente los colores son pura hipótesis." 6. No obstante, para tener una mejor idea de que aspecto tenían los cocodrilos rostro de pato, se puede recurrir a sus parientes vivos, los cocodrilos existentes hoy día. Con esta información se crea un modelo tridimensional (3D) en cuerpo completo del cocodrilo para la reconstrucción del espécimen.

CONCLUSIÒN.

La infografía es una rama de la informática encargada de generar gráficos mediante el computador. Por su multitud de usos y aplicaciones, es una valiosa herramienta que aporta y ayuda en el entendimiento y a una mejor comprensión de las cosas que nos rodean. Hoy en día, el uso de las imágenes generadas por computadora ayuda en la reconstrucción de animales extintos. De sus huesos fosilizados y deteriorados, auxiliados con el software libre Blender diseñado para el modelado 3D y GIMP, un software libre concebido para el retoque de imágenes, se puede obtener una representación del aspecto del animal en vida. El paleontólogo moderno cuenta hoy en día con las herramientas necesarias para representar y dar un vistazo al pasado. Para comprender y entender un poco más del aspecto que tenían criaturas extintas y el mundo donde vivían.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Publicado en Bacoa. Revista Interdisciplinaria de Ciencias y Artes. ISSN: 2343-5542. Año III. Vol. 3. N° 5. Enero – Junio, 2013. Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Autor: Osman Enrique Acasio. Título: Reconstrucción del cráneo de un cocodrilo rostro de pato (mourasuchus arendsi) mediante el uso de software libre, p.p. 72-79.

4. NASIF, Guillermo: Manual de modelado con Blender. Edición formato pdf. Pg.12.

5. SOUTHERN, Glen: The shape of thing: understanding topology. 3D World magazine. Editorial Future publishing limited. UK. Edición N° 143. Junio de 2011. p. 50.

6. BARRY, Cox: Animales prehistóricos. Editorial Bruguera, S.A,

CÔMIC DE AUTOR: PULIDO.

La bestia panóptica, de Jesus Pulido.

PROLOGUEANDO.

Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En el portal panacomic.com reposa variedad de contenido de cómics pensado para todos los gustos, prestos para su descarga en formato de documento portátil (PDF por sus siglas en Ingles) totalmente libre. Uno de ellos resulta ser Yare, un cómic de autor obra de Danny Da Silva, con prólogo de Rongny Sotillo.

En Venezuela desde tiempos inmemoriales sucede un oxímoron religioso tan particular que la UNESCO lo ha elevado a rango de patrimonio intangible de la humanidad. Y digo oxímoron por lo retorico del caso: los guardianes y fieles devotos del Corpus Christi son demonios que bailan y espantan los males para rendirse ante el bien año tras año.

A esta tradición popular se le conoce como Diablos Danzantes de Venezuela y tiene su nicho natural en distintas localidades de los Estados Vargas (ahora La Guaira), Carabobo, Cojedes, Aragua y Guárico, aunque el enclave más conocido de todos es el de la población de San Francisco de Yare en el Estado Miranda. De allí que la mayoría de nuestra gente les conozca como Los Diablos de Yare.

Y justo bajo esa denominación es que nace el personaje creado por el historietista venezolano y artista del tatuaje (radicado en Alemania) Danny Da Silva, quien me cedió el honor de redactar la presentación de un cómic tan particular como la tradición en la que se basa.

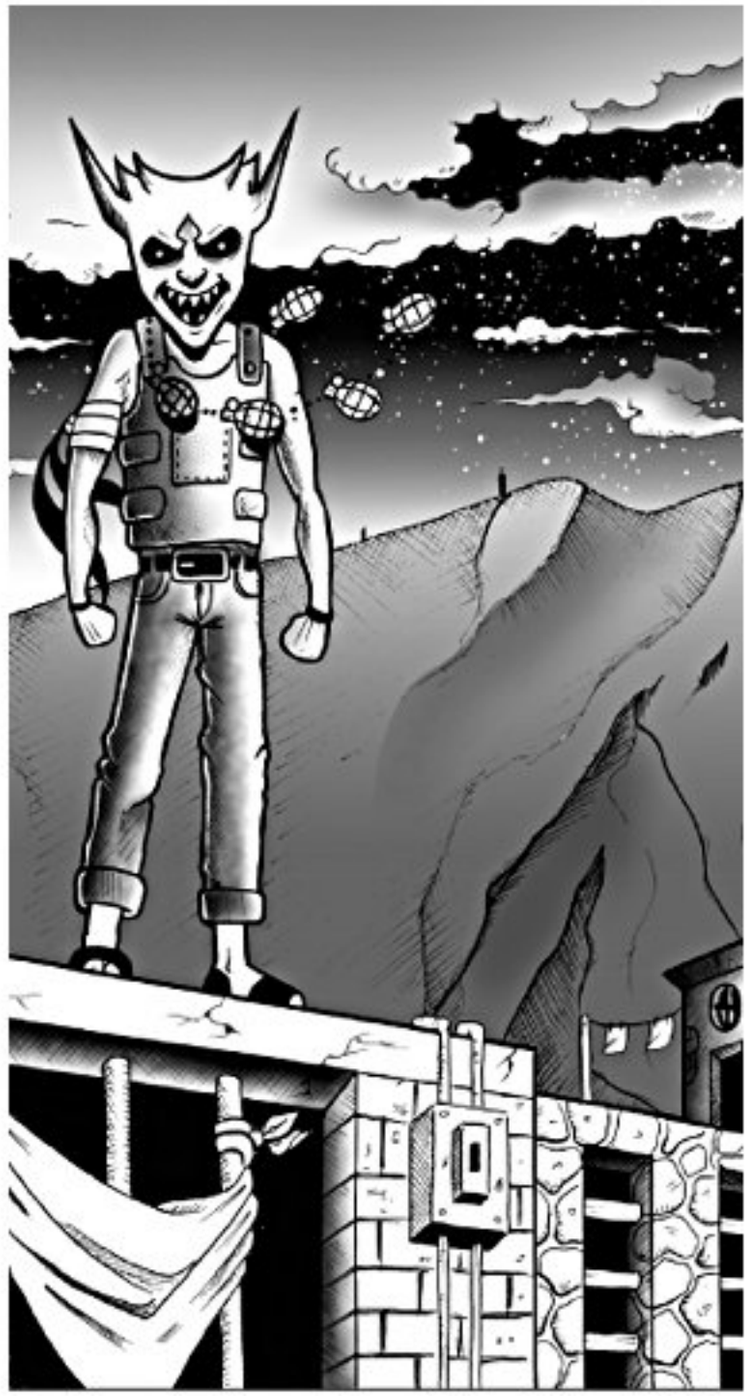
Particularmente porque es el primer cómic que conjuga narrativa gráfica y música como una unidad expresiva que se forma en la mente de quien lo lee. Curiosamente no es una publicación multimedia que viene acompañada de sonido, es mejor que eso, es una publicación que activa la mente de sus lectores para desentrañar durante el proceso de lectura la musicalidad presente en sus textos.

Yare es el canto de esperanza de un artista que añora su terruño patrio y aboga por que las cosas mejoren, es el eco de los que no están y la respuesta a una realidad que puede ser modificada a fuerza de voluntad y compromiso.

Es una metáfora al viento en la que se contraponen posiciones radicales y el arrepentimiento tras la madurez que se obtiene al vivir procesos críticos.

Es la historia de una Venezuela expectante que se cobija en su Venezolanidad para protegerse y perdurar en el tiempo.

Y justo esto es lo que hace que YARE sea lectura obligada para todos los venezolanos que pueblan al mundo... porque sencillamente nos cuenta.



ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA.

1- Preséntate formalmente para que nuestros lectores sepan un poco más de ti.

Mi nombre es Osman Enrique Acasio Chirino, Ingeniero Industrial egresado de la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda en 1998. Vivo en un apacible pueblo de pescadores de nombre Carirubana, ubicado en la Península de Paraguaná, Estado Falcón. Proveniente de una familia humilde, soy hijo de un padre pescador y de una madre costurera, educado bajo el manto de la moralidad y el principio de las buenas costumbres. Tengo un hermano gemelo que dicen me parezco a él y una hermana pecosa dada al oficio de la jardinería enfocada en el cultivo de cactus miniaturas. Desde muy joven, me encuentro dedicado al fascinante arte de hacer historietas.

2- ¿Cómo se produjo tu incursión en el mundo de la narrativa gráfica? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos?

Dejando a un lado el hecho que de pequeño me gustaba mucho dibujar, aquello que me impulsó a decantarme por los caminos del arte de la narrativa gráfica, sin lugar a dudas, fue el deseo inconmensurable de contar historias. Comparada con otras disciplinas como la animación o la videoproducción, con las que llegué a experimentar en el pasado, (entregando varias propuestas a televisoras locales de emisión por cable y antena), encontré en las historietas una forma más fácil, barata y asequible de narrar relatos, expresar ideas y compartir con el resto, aquellas aventuras gestadas en mi imaginación. Con respecto a mis primeros pasos como historietista, habría que remontarme a mi infancia, cuando dibujaba en historietas de cuatro a seis páginas, las escenas más significativas de películas que veía en el cine o la televisión. Le incluía un dialogo corto parafraseando lo que podía recordar y me dejaba guiar por los encuadres cinematográfico que entregaba la propia película. Lo que más recuerdo fue el haber realizado un cómic basado en escenas de la película Tiburón (Jaws), de Steven Spielberg; así como cómics de monstruos del tipo Kaiju, teniendo a Godzilla y a King Kong como protagonistas. Ya de joven, incursioné con proyectos más ambiciosos, escribiendo y dibujando propuestas de mi propia imaginación, con gráficos de marcada tendencia nipona. Inicié con obras inconclusas que jamás llegaron a ver la luz como Aroa y Suruy, desarrollado en 1995, o piezas publicadas en formato fanzine de producción artesanal como Pesadilla en suspensión criogénica (1997) o Cardones azules (1998).

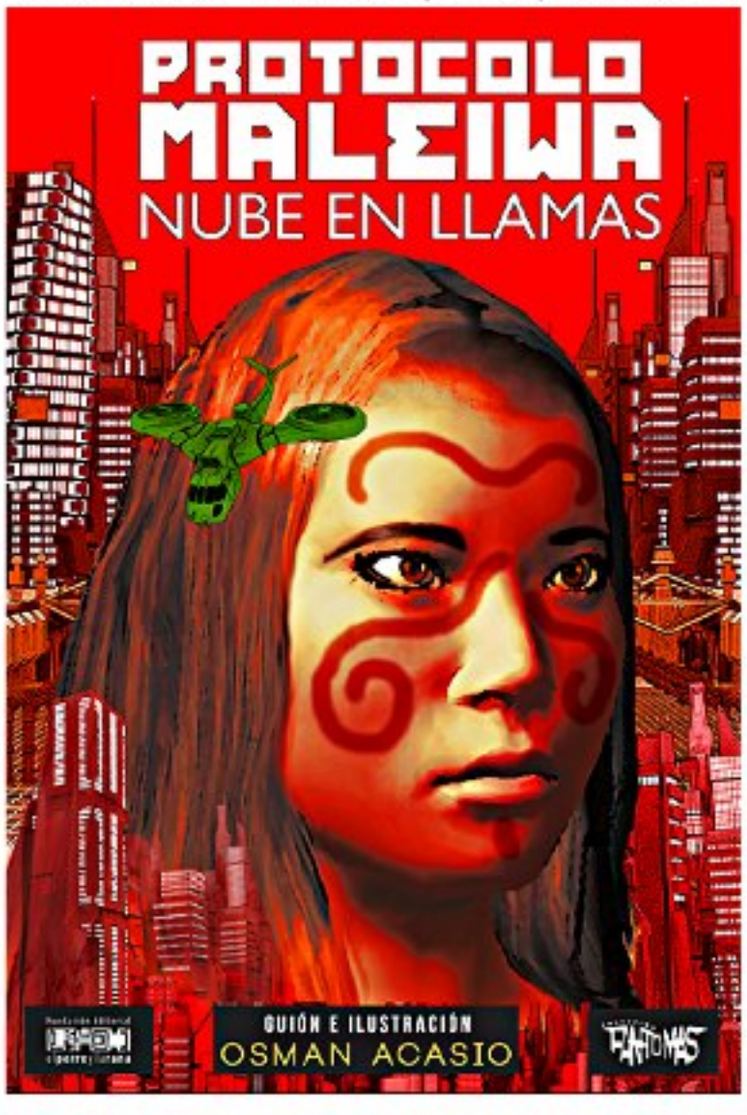
3- En el proceso de crear cómics, ¿Qué es lo que más te gusta?

Siendo creador de contenido de cómic de autor, mi parte favorita en el proceso de hacer historietas es darle forma y figura a representaciones pictóricas imaginadas en mi cabeza, incorporándolas en una estructura secuencial, cargada de imagen, texto y onomatopeyas, dispuestas de tal forma que puedan contar una historia. Sumado a ello, en mi condición de productor

independiente, con el objetivo de estar en mejores circunstancias de poder realizar mis propios proyectos a voluntad, de disponer de los tiempos de producción y publicación, esto me permite mantener el control total de todas mis obras, manteniendo una óptica artesanal.

4- ¿Qué historietas te marcaron?

De niño, rodeado de una familia de pescadores, tanto mi padre como mis tíos, cuando se echaban a navegar, tenían por costumbre llevar consigo revistas e historietas para leer en alta mar. Cuando regresaban de faenar, traían de vuelta aquellas roídas y manoseadas revistas que esperaba con



ansias para leer. Fue así como a temprana edad me convertí en un ávido lector de historietas. La mayoría de ellas foráneas. Cómics como Condorito, Memín Pinguin, Kaliman el hombre increíble, Tamakún el vengador errante, Santo el enmascarado de plata, Arandú el príncipe de la selva. Águila Solitaria el vengador, son solo aquellos que puedo recordar. Ya de joven, los adquiría en los quioscos populares. Allí encontré cómics de Superman, Batman, el hombre araña... Cómic americanos traídos a Latinoamérica de parte de editoriales como Novaro, Cinco, entre otros. Mis favoritos eran Lorenzo y pepita, creado por Chic Young; así como Archi, el pelirrojo quinceañero creado por Bob Montana (Archie Andrews, en nuestras latitudes era conocido como Archi Gómez). También leía La pequeña lulú y Tom y Jerry. Lectura que complementaba con las tiras cómicas que venían en los diarios de la época. Tiras cómicas como: El fantasma, Tarzan Rey de los monos, Mandrake el mago, Garfiel, Olafo el amargado, Beto el recluta, entre otros.

Como caso anecdótico, recuerdo que me uní a un club de lectores de revistas y comics que tenía su base de operaciones en una vieja barbería ubicada en el centro de la ciudad de Punto Fijo. Se manejaba el sistema de canje. Te presentabas con un cómic ya leído de tu propiedad, y lo canjeabas por otro cómic, una vez cancelada, eso sí, una módica cuota monetaria por el cambio.

5- ¿Qué te inspira artísticamente?

Como historietista, creador de contenido de cómic, relator de aventuras, arquitecto de mundos imaginados y constructor de nudos literarios, uno termina inspirándose de todo lo que ve, lee y escucha. Mi mayor fuente de inspiración resulta ser el internet, la literatura, el arte clásico, las películas y los videojuegos. De la literatura, bebo con frecuencia de esta fuente en busca de inspiración: la encuentro en obras como: Dune, de Frank Herbert; Moby Dick, de Herman Melville; La isla del tesoro, de R. L. Stevenson; El soberbio Orinoco, de Julio Verne; Relatos pioneros de la ciencia ficción Latinoamericana, de Daniel Arella; por mencionar solo algunos.

En cuanto a películas, me veo influenciado por obras como Ciudadano Kane, de Olson Welles, (considerada la mejor película hecha en los Estados Unidos según la AFI) hasta la peor película de todos los tiempos Plan 9 del espacio exterior, de Edward D. Wood, Junior; Otras como Metrópolis, del director alemán Fritz Lang; Blade Runner, de Ridley Scott; 12 monos, de Terry Gilliam; Tron, de Steven Lisberger; El congreso, basado en la novela The Futurological Congress, de Stanislav Lem; El enigma del otro mundo, de John Carpenter; El cristal encantado, de Jim Henson; Viaje alucinante, de Richard Fleisher; El planeta de los simios, de Franklin Schaffner; Avalon, de Mamoru Oshi. Referente a películas nacionales me resulta inspiradora La balandra Isabel llegó esta tarde, de Carlos Hugo Christensen.

De las películas animadas: Tygra, hielo y fuego, de Ralph Bakshi, basada en la obra de Frank Frazzeta; Akira, basada en la novela gráfica de Katsuhiro Otomo;

Ghost in the Shell, de Mamoru Oshi, basada en la obra de Masamune Shirow; por mencionar solo algunas.

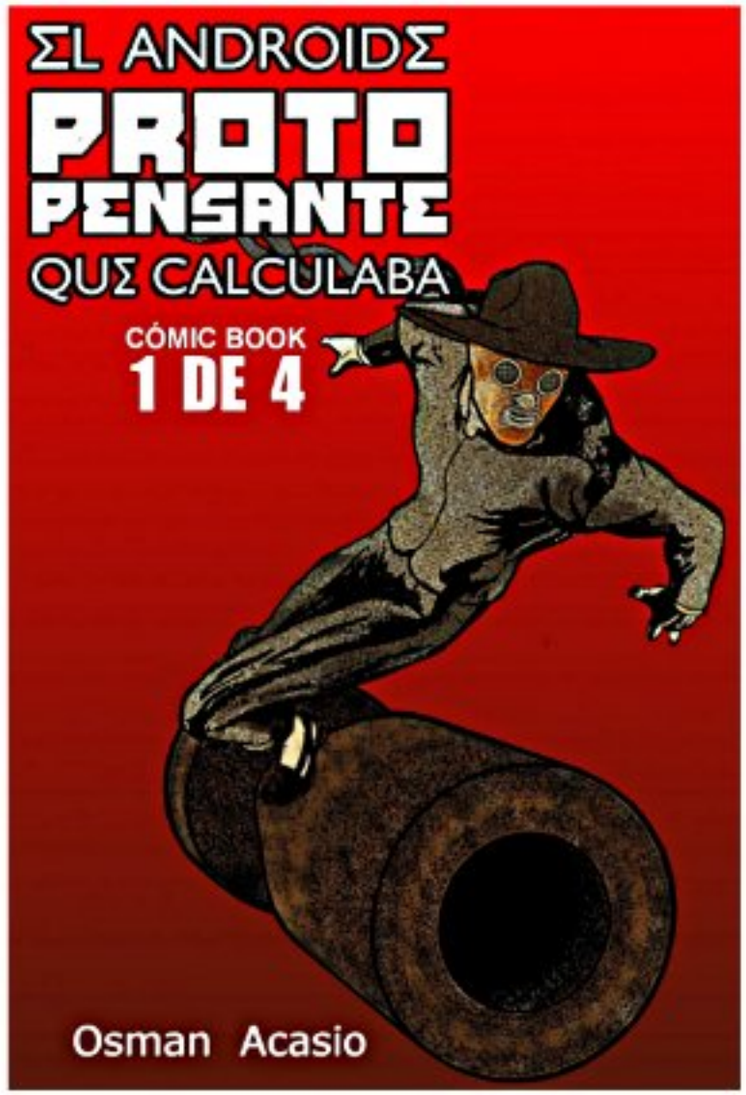
6- ¿Qué herramientas no pueden faltar en tu entorno a la hora de crear historietas?

Lo imprescindible y que no puede faltar al momento de hacer cómics es indiscutiblemente el lápiz, mucho papel y un borrador. Cuando la musa inspiradora te alcanza, estos tres simples elementos deberán estar presentes. En el proceso de creación, ellos serán tus fieles compañeros y tus caballos de batalla. Te serán útiles para esbozar ideas, bocetar trazos, elaborar personajes conceptuales, desarrollar la escaleta, así como para elaborar bocetos de guía (Storyboarding para los de habla inglesa, name para los nipones).

Otro elemento infaltable en mi entorno de trabajo es el computador, bien sea de mesa o una laptop. En cuanto a software, procuro en la medida de lo posible trabajar con software libre. Por lo general, siempre me encuentro satisfecho y a gusto de trabajar con programas de código abierto. Después de mucho usarlos, terminas por comprender que resultan tan útiles como cualquier software privativo y además, adaptados para formar parte de un excelente entorno profesional de trabajo. La mayoría de los ilustradores utilizan el popular Adobe Photoshop, su versión alterna en código libre resulta ser GIMP. En el pasado era un acérrimo usuario del software de la casa de adobe, una vez decidido a emigrar al software libre, probé con GIMP. Hasta el sol de hoy lo sigo empleando sin vuelta atrás. El dinero que te ahorras al prescindir pagar licencias de uso por alguno de estos softwares privativos de diseño gráfico y retoque digital, lo puedes invertir en accesorios útiles como mejores PC o tabletas de dibujo. Por lo general utilizó a GIMP para la diagramación del cómic: la disposición de las viñetas en la página panel, el lettering y las onomatopeyas. Recurro a Krita, otro software libre dedicado a la pintura digital, que empleo para el entintado y el coloreado del cómic. Cuando la historieta lo requiera y deba hacer dibujos complejos como mecharobots, naves espaciales o ciudades utópicas, recurro al uso de modelado 3D y revelado mediante Blender. En ocasiones lo empleo para hacer la historieta enteramente en IGC. Historietas como Maraunay Masai: La cyborg renegada, María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos; Protocolo Maleiwa nube en llamas o El androide protopensante que calculaba son obras posibles gracias al uso de Blender. Otro software que empleo mayormente en mi trabajo es MakeHuman, un programa diseñado para crear personajes.

7- De todos tus trabajos como historietista ¿Cuál es aquel del que te sientes orgulloso?

Todo historietista, creador de contenido de cómic verá en todas sus obras, aquel trabajo del que se sentirá en pequeña o gran medida orgulloso. Le dará la importancia que le corresponda de acuerdo al contexto y el tiempo en el que fue creada. Algunas obras más que



otras, llevarán implícita esa carga emocional y el esfuerzo titánico que fueron necesarios para su elaboración. Como yo lo veo, toda obra creada llena de orgullo. Ahora bien, si tengo que escoger de alguna de mis variadas creaciones, me decantaría por María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos, sencillamente por la cantidad de números que llevo elaborado hasta ahora, por una parte. La historieta cuenta con la nada despreciable cifra de veintitrés (23) números autoconclusivos realizados hasta la fecha. Viéndolo así podríamos inferir que la heroína de la historieta se debe haber enfrentado (como mínimo) contra veintitrés villanos

de turno. Con esta cifra, la obra en mención podría ser considerada la historieta de aventuras más prolífica de Venezuela, teniendo como protagonista a un mismo héroe/heroína. Por consiguiente, esto me convertiría automáticamente en el historietista venezolano más prolífico del momento.

Por otra parte, la tomo en consideración, por ser Cazadora de monstruos, hoy por hoy, uno de los cómics más mediáticos y multiplataforma de Venezuela, pudiéndose encontrar en publicaciones artesanales tipo fanzine en formato impreso (DIN A4, A5, A6, y A7), webcómics, comic electrónicos, comic electrónico interactivos (disponibles en plataformas como Windows, Canaima, Linux, Mac Os) y en historietas audiovisuales como Motion cómics y motion Books.

8- ¿En qué proyectos estas trabajando actualmente? ¿Puedes contarnos algo sobre ello?

Estoy trabajando en una novela gráfica de ciencia ficción de un ciberpunk ligero protagonizado por un musicólogo recolector de vejeces musicales en procura de recuperar y restaurar olvidadas piezas sonoras para un libro multimedia que escribe.

Otro proyecto en el que estoy trabajando es en una novela ciberpunk más pesada, ambientada en un mundo post-apocalíptico y deprimente protagonizado por un vigilante callejero de nombre código PGCCN23, más conocido como el guerrero callejero. Ambas novelas se encuentra en fase de preproducción.

9- ¿Qué aconsejarías a alguien que intentase entrar en el mundo de la narrativa gráfica en estos momentos?

No soy quien para darle consejos a alguien. Difícilmente alguien que no acate consejos como yo, pueda estar en condición de darlos. Sin embargo, haciendo un esfuerzo, puedo dejarles ciertas recomendaciones. La principal es la más obvia y que raya en el sentido común: Sean persistentes en su trabajo. Sean apasionados. Entréguense, echándole ganas.

En el apartado técnico, cualquier aspirante a artista historietista debería aprender fotografía, como mínimo, para tener nociones de composición, profundidad y contraste. Debería estudiar las películas desde una perspectiva del uso de tipologías de planos y posición de cámaras.

Todo historietista debería salirse de los esquemas mentales convencionales. Hay que tomar las ideas, retorcerlas y darles una vuelta de tuerca. Así se logra abrir todo un mundo nuevo lleno de posibilidades. Hacer el intento de ver las cosas desde un punto de vista diferente. Atreverse a experimentar.

Para los que escriben sus propios guiones, estudien el libro Morfología del cuento maravilloso, del ruso Vladimir Propp. Sean autocríticos con su trabajo. Cuiden la ortografía. No usen tanto las malas palabras pues se delatan tontamente como unos auténticos novatos.

Y para finalizar, aparte de dibujar y practicar mucho, también es imperativo leer mucho.

EL RINCÓN DE LA POESIA

DOS TORCAZAS

Torcazas que están cautivas
pero quisieran volar
hacia el empíreo de amar
por su natural lascivia,
pináculo celestial
con olor a siempre viva,
que a pesar de estar cautivas
su prisión han de dejar.

Así el tiempo ha de pasar
ir de prisión en prisión,
dando al tiempo la razón
en volar también amar,
dos torcazas, un palomar
van marcando su destino
al transitar el camino
el que las lleve al amar.

Será una vida de amar
olvidando su prisión,
harán caso al corazón
dos torcazas que al volar
y volar, volar, volar
a otra prisión conseguir,
dulce tiempo de sentir
y amar, amar, amar.

Décima de Frank Calles, extraída de su poemario Soy de Aquí (2020), publicado por el Instituto de Cultura del Estado Falcón INCUDEF.

Nota del Editor:

Historieta de Sancho extraida de la revista Tricolor número 19 publicada en septiembre de 1950. Restauración a cargo del historietista Acasio.

Nota del Editor:

Historieta de Sancho extraida de la revista Tricolor número 20 publicada en octubre de 1950. Restauración a cargo del historietista Acasio.

ENTRE SELFIES Y AUTORRETRATOS

Por Osman Acasio.

El hecho de un historietista que se dibuja a sí mismo como personaje en sus viñetas o un ilustrador que hace lo propio dibujándose a sí mismo en un autorretrato, bien se podría pensar que al realizar dicha acción, estos sucumben ante el egocentrismo, seducidos por un reflejo latente de narcicismo crónico, sin embargo todo parece indicar que el pensamiento es del todo errado. La Doctora María Wash, del Colegio Chelsea de Arte y Diseño, citada del artículo Ego-centric Art publicado en la revista Imagine FX, edición Mayo de 2015 plantea con respecto al selfie lo siguiente: "Parece ser sobre un acto de exhibicionismo "aquí estoy yo," el autorretrato ayuda al artista a probar y examinar su propia personalidad. "Es la manera de entender la fragilidad y la resiliencia de la condición humana, pero además para cuestionar ideas concebidas sobre identidad," dice la Dra. Wash.

Concordando con el planteamiento esgrimido por Wash, el psicólogo experimentado George Mather, quien también aporta al debate en el mencionado artículo, argumenta el siguiente análisis: "El retrato apunta a revelar y documentar al sujeto en términos de apariencia, temperamento, humor y estatus," a lo que agrega: "el artista tiende a usar el autorretrato por lo menos en parte como una forma de auto-análisis, para comprender y revelar su propio carácter."

De lo antes planteado, bien se podría dilucidar ciertamente que el artista teniendo en sí completa autoconciencia de lo que es como individuo, reflejará ese valor esencial a la hora de plasmar su arte.

Si el autorretrato es sobre auto-examen, algunos artistas nacionales van más allá, y se representan a si mismo de la forma más peculiar. Revisando el perfil en una cuenta social como Facebook, por ejemplo, podremos encontrar variedad de autorretratos de artistas nacionales de lo más pintorescos. Por citar solo algunos ejemplos tenemos al artista caraqueño Javier Díaz, creador de la historieta La cuaima, quien se representa a sí mismo como un ciborg, o el mangaka zuliano Alejandro Quiñones, mejor conocido como Alex Knight quien se representó un tiempo a si mismo como una figura de papel (PaperCraft) de cabeza cuadrada. En la misma onda encontramos al historietista merideño Edixon Rodríguez y el caraqueño Manuel Velásquez, o el ilustrador Guillermo Cartay, quienes se representan a sí mismos en forma de caricatura. El caricaturista Iván Lira se aleja de esta tendencia y se autorretrata con una imagen realista muy al contrario del historietista Antonio Díaz – Rá quien se autorretrata con un rostro morado propio de una imagen surrealista.

Cuando se trata de la narrativa gráfica secuencial, nos encontramos con autores de cómics que se dibujan a sí mismos como un personaje más identificándose plenamente como tales. Todo indica que al hacerlo, lejos de todo punto de vista emocional o psicológico, el

autor persigue presentarse como el narrador que és para dirigirse directamente a sus lectores. El mangaka Jesús Pulido con su obra Apocalipsya es un claro ejemplo de ello.

Para ahondar con más propiedad el tema tratado, consulté a mis colegas historietistas e ilustradores en las redes sociales al respecto y ante la pregunta que dejé al ruedo para el debate sobre el autorretrato y los artistas que se dibujan a sí mismo, que si al hacerlo, son así seducidos por el egocentrismo, dejando entrever el reflejo latente de un narcicismo crónico, el historietista Ramón Silveiro –Niño Jesús argumenta: "... también puede que lo hagan por una especie de acto reflejo: el rostro que resulta más familiar es el propio, visto miles de veces en el espejo."

La disertación de Silveiro es compartida por la ilustradora Vanessa Balleza, quien aporta al debate argumentando: "No tiene nada que ver con egocentrismo ni narcisismo. Es un acto reflejo como dice Ramón Silveiro. Tu rostro es lo más familiar que hay para dibujar, entonces terminamos dibujando nuestro rostro".

Notamos así recurrente en el tema la técnica de auto-dibujarse como herramienta para mejorar nuestro arte. La autora del proyecto canito agregó además: "Y por otra parte, la obra es reflejo de nosotros mismos; y solo así logramos eso que la hace diferente."

"Muchas veces lo hacemos por inercia" sostiene el ilustrador maracayero residenciado en Falcón Galez´s Cover. "...o por el simple hecho de no tener modelos disponibles" agrega acertadamente quien trabaja en el proyecto gráfico Orígenes de un mito. Quedando entendido entonces que el auto-dibujarse a sí mismo es la mejor referencia puesto que es la que está siempre disponible.

Se une a la disertación el historietista Aduin Nava aportando con su opinión referente a las causas que pudiera conllevar a la elaboración de un autorretrato: "En primer lugar, puede decirse que como sujeto de práctica, para el mejoramiento de la técnica. Muchos, para no "ofender" a otros con un dibujo no muy bien elaborado, prefieren optar por su rostro hasta conseguir el resultado deseado."

Cobra así mayor peso la tesis del uso de la técnica de auto-dibujarse que emplea el artista para ayudarse a avanzar en su arte. Continua Nava con su razonamiento agregando: "En segundo lugar, se puede decir que es para reflejar su esencia; cada quien quiere que la gente lo vea tal como es (como lo refiere el amigo del comentario anterior)", refiriéndose al ilustrador Roberto Cova quien argumenta: "Yo no creo que sea por narcicismo. Yo creo que es el simple hecho de que la gente te conozca en realidad. Es el simple hecho de hacerte conocer por el público."

En lo referente al autorretrato como reflejo narcisista, contrario a todas las posturas adoptadas por sus colegas, el creador del cómic Urba Centro, Nava agrega a su disertación:

-"Sin embargo, no dudo que hayan personas que lo hacen por egocentrismo. Siempre hay alguno! Y de esta derivan tres vertientes jactantemente vanidosas: quienes lo hacen para presumir su talento artístico, quienes presumen su físico, y quienes lo hacen por ambas. El más puro narcicismo a lo Tony Stark! Es mi opinión al respecto!"

Con una nutrida disertación como esta, pudiéramos concluir satisfactoriamente arguyendo que en lo referente al autorretrato, cada artista tiene diferentes razones para dibujarse uno. Bien sea por autoexamen, por encontrase a sí mismo como individuo en busca de su identidad, por perfeccionar su arte o por mera vanidad, lo cierto del caso es que esto conlleva a entender que el arte es libre de expresarse como mejor le parezca al artista, sin ataduras ni restricciones. Y en lo referente al mundo del arte secuencial, todo parece indicar que la imagen detrás de la narrativa no es sobre la identidad del artista ni sobre el autodescubrimiento, y por sobre todo no es sobre narcicismo, sino más bien parece por un lado el producto del uso constante de sí mismo como referencia. Por el otro, el afán del historietista como narrador que busca dirigirse personalmente a sus lectores para que el mensaje que desea transmitir llegue a buen puerto a sus leyentes. Acasio.

Nota del Editor:

Cómic de Ramón Vargaz U. publicado en la revista Clips número 3.

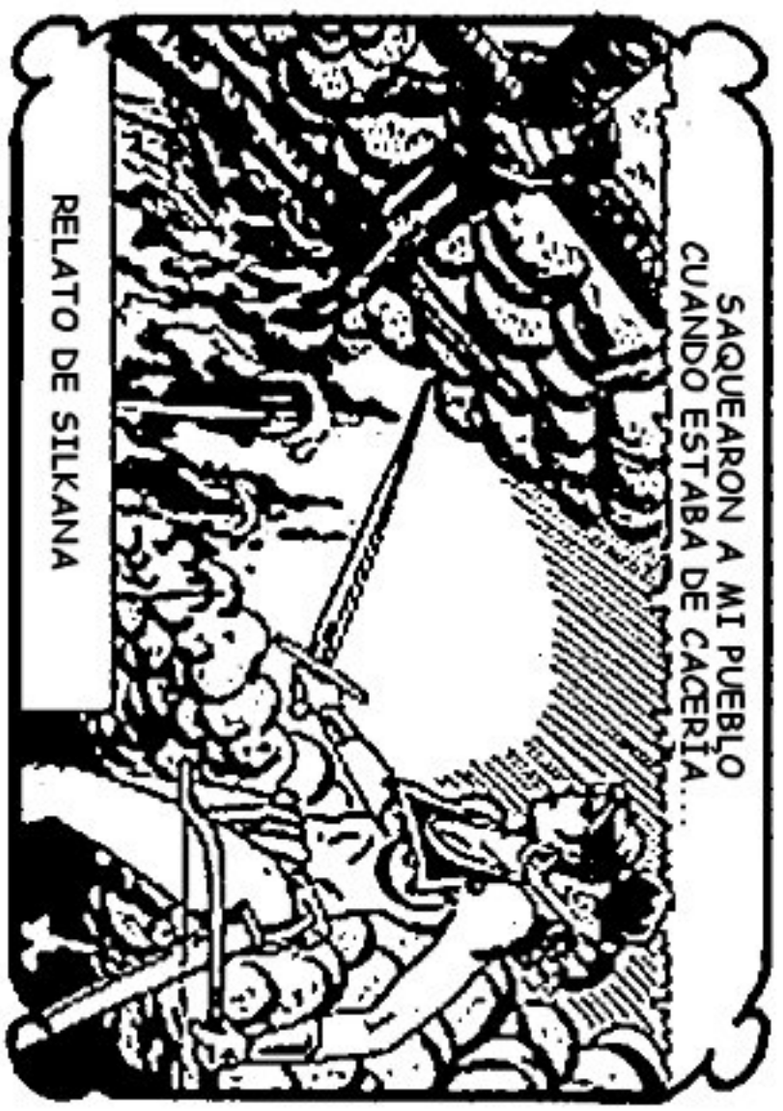
Restauración, diagramación y lettering a cargo del historietista Acasio, respetando la versión original, para la revista ¡Hallaco! en su sección Cómic de culto.

Ramón Vargaz U.

Cómic de culto: Yarba, la hija de la floresta

LA SERPIENTE LA LLEVA HACIA EL FONDO.
FLOP
QUISE AGRADECERTE CUANDO TE VI EN DIFICULTADES.
OH ERES TÚ... GRACIAS POR SALVARME.
DEJA VER A ESA SERPIENTE.
OH ¡ES LA MARCA DE SHA-TAN!
ESE HECHICERO YA SABE QUE LO BUSCO Y... POR SALVARME TRATÓ DE ELIMINARTE.
¿POR QUÉ?

SAQUEARON A MI PUEBLO CUANDO ESTABA DE CACERÍA...
RELATO DE SILKANA
¿QUIÉNES FUERON, VIEJO?
FUERON LOS SEGUIDORES DE SHA-TAN EL HECHICERO Y SE ROBARON LA JOYA...
¡OHH!
JURO QUE, ME VENGARÉ.


...ENCONTRÉ AL JEFE DE MI PUEBLO MORIBUNDO.
¡SILKANA!... ¡SILKANA!...
ME DIRIGIA AL CASTILLO DEL BRUJO SHA-TAN CUANDO ME ATACÓ ESA BESTIA... SEGURO FUE ENVIADO JUNTO CON LA SERPIENTE.
¡NOS VIGILA!
CONTINUARA...
6.- Ramón Vargas U.

CREANDO UN PERSONAJE DE CÓMIC. PASO A PASO.

Por **Osman Acasio**.

INTRODUCCIÓN.

El presente artículo pretende dar una muestra del diseño conceptual básico para la creación de un personaje para un cómic.

Como historietista, dedicado a contar historias a través de la literatura de la imagen, encuentro en Blender una poderosa herramienta de trabajo ideal para hacer cómics.

EL ARTE CONCEPTUAL:

Para desarrollar el concepto del héroe o del villano de cómic, lo primero que se debe es trabajar en la historia que existe detrás del personaje. Dar respuestas a preguntas básicas como por ejemplo: ¿cómo luce el héroe/villano? ¿Qué es lo que él hace? ¿En donde vive?... serán de gran ayuda a la hora de diseñar el personaje.

Conocer la historia del personaje es altamente importante, y como historietista, basamos la concepción del personaje en el guión del cómic. El guión del cómic ayuda a mantener los detalles consistentes con la trama de la historieta, por ejemplo el entorno donde se desenvolvería el personaje, definiría ciertamente su personalidad e imagen.

La historia detrás del personaje sería un reflejo importante en elementos básicos como expresiones y gestos, y detalles como tatuajes, vestimentas y accesorios.

PREPRODUCCIÓN: LA HISTORIA DETRÁS DEL PERSONAJE.

El cómic en el que estoy trabajando, es un cómic del género Steampunk, en donde la protagonista es una robot, cazadora de monstruos. Una historieta ambientada en la Venezuela imaginada por Julio Verne de su novela El soberbio Orinoco (Le superbe Orenoque). Una Venezuela alternativa de 1893 en donde conviven los típicos personajes de la sociedad industrializada con elementos anacrónicos, dignos de cualquier novela de ciencia ficción. Un lugar en donde cualquier cosa puede pasar y donde la magia (negra y blanca) junto con la tecnología, se abrazan y complementan la una con la otra.

UNA MÁQUINA QUE LUZCA SEXY.

La protagonista de mi cómic es una fémina robot poseída por el alma humana de una cazadora de monstruos. Siendo un robot, deseo darle una apariencia sexy. Ahora bien, una máquina o robot puede ser tan sexy como cualquier humano. El truco radica en ver a la heroína mecánica como un ser humano y no como una máquina. Ésta es la parte más difícil porque tendemos a ver a los robots como máquinas.

Para darle el aspecto deseado, debemos darle forma humana. Para hacerla más atractiva, prestamos buena atención en sus caderas y pechos. Si jugamos con las proporciones correctas, el personaje alcanzará la apariencia sexy deseado. El rostro del personaje juega un papel importante que también merece atención. Un rostro bonito en una robot la hará lucir más atractiva. Trabajando estas áreas del cuerpo, podremos determinar el lado sexy del robot.

INSPIRACIÒN.

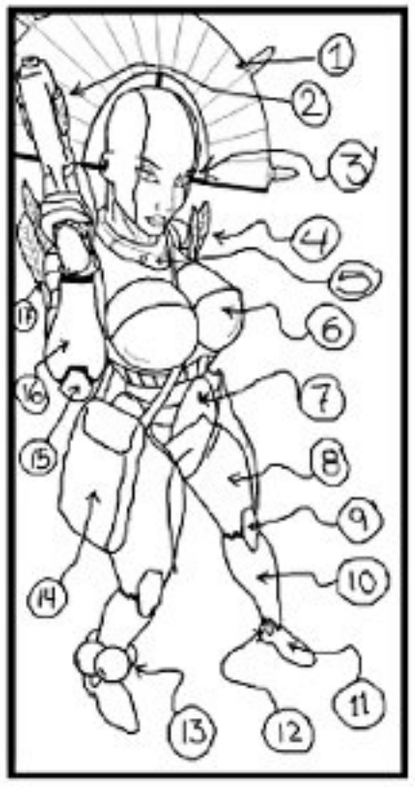
Para el diseño del personaje de mi cómic, me inspiré en la androide María, de la obra maestra clásica Metrópolis (1927), de Fritz Lang.

Así como de la androide Eve, del videojuego de peleas Dark Rift (1996) de Kronos digital enterteinment.

Además de rasgos africanos característicos, mi personaje tendrá cierto parecido con cierta cantante de pop.

DISECCIONANDO A UN PERSONAJE DE CÓMIC.

El personaje de cómic será modelado en 3D en un computador. El modelo 3D será nuestro maniquí base para ponerlo en poses para la historieta. Pero antes de modelar en 3D al personaje, debes familiarizarte con él. Para ello, se necesita desglosar el concepto e identificar cada elemento. Estudia el concepto y cuenta cada pieza única que define al personaje. De él, crea una lista de elementos que lo definen.



Aunque tome su tiempo, la lista de elementos te darán una idea del numero de objetos a modelar en 3D. Así como también le dará pie para comenzar a pensar en cómo abordar el modelado 3D de cada elemento.

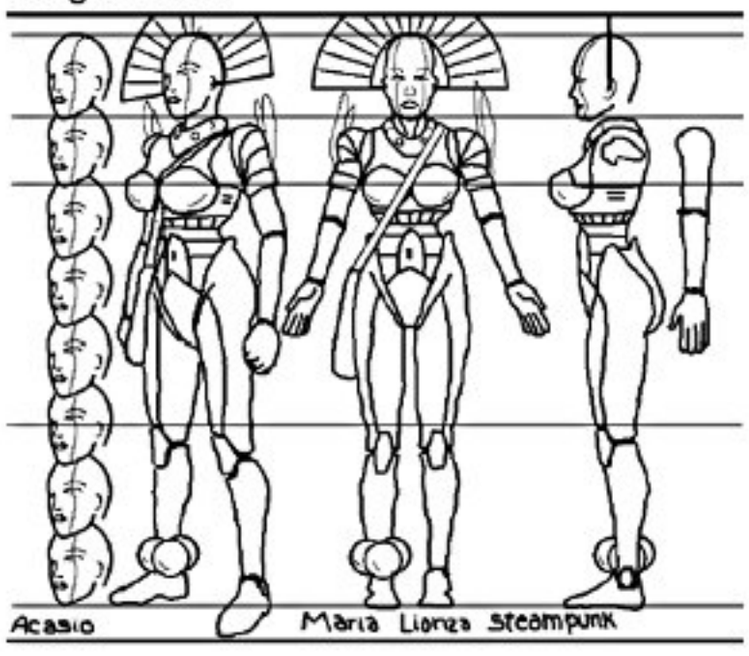
En el siguiente caso, la fémina robot consta de 17 partes que deben ser modeladas en 3D. Desde partes del cuerpo, hasta accesorios como la corona (1), la pistola (2), las maracas en el tobillo (13) y las plumas (4).

Como regla general, es mejor el modelado de cada elemento por separado, incluyendo elementos tan simples como remaches por ejemplo. Así se tiene absoluto control en cada elemento que compone nuestro personaje. Elementos del cual podamos modificar a gusto y las veces que queramos.

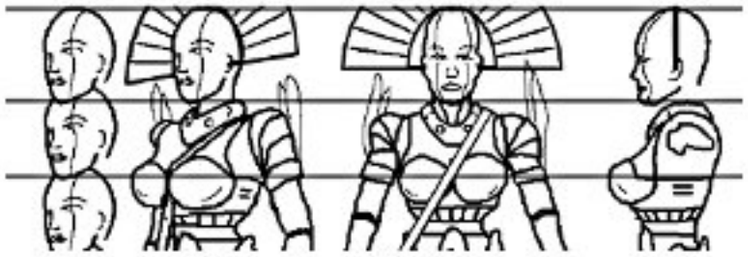
Por tratarse de un modelo 3D de un personaje para un cómic en blanco y negro, la escogencia de texturas para cada elemento de nuestro personaje no será necesaria. Ahorrando valioso tiempo para la culminación temprana del proyecto de cómic.

PROPORCIÓN ANATÓMICA.

Cuando se dibuja un personaje de cómic, la cabeza sirve como unidad básica de medida. La regla estándar dicta que un personaje promedio tiene seis cabezas y medio de altura. Las proporciones de los héroes de cómics siempre están extremadamente exageradas.



De allí que siempre se les dibuja con una altura de ocho cabezas. Estas proporciones hacen que la figura parezca enorme e irreal. Cualidades que son deseables para un héroe de cómic. Teniendo esto en mente, se crea una lámina modelo del personaje que será usada como referencia para el modelado 3D.

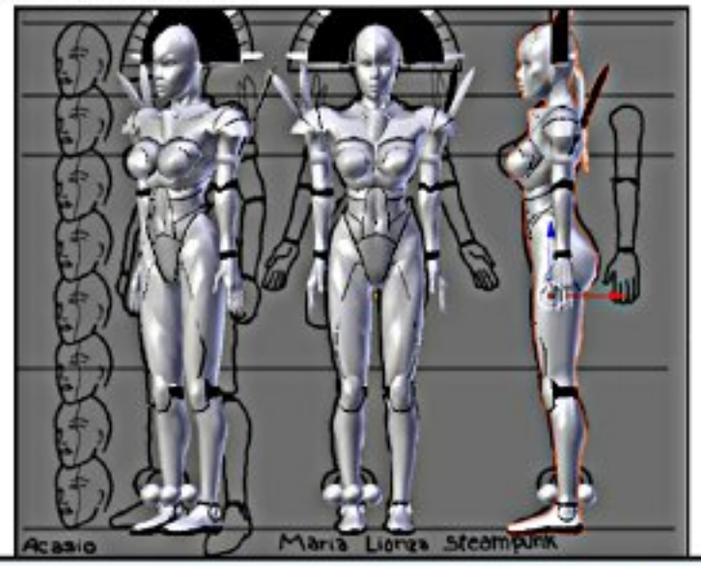


MODELADO DEL ROSTRO.

A partir de fotografías obtenidas de internet del rostro (de perfil y frente) de una conocida cantante de Pop, se modela en 3D el rostro del personaje de cómic, utilizando la técnica de modelado polígono a polígono. Con esta técnica se comienza a generar polígonos para definir la forma del rostro que se desea producir.

MODELADO DEL CUERPO.

Teniendo como base un cuerpo femenino creado en MakeHuman (software libre para crear personajes 3D), se exporta a Blender (software libre para modelado 3D, animación y revelado), y se modifica, dividiendo el modelo 3D en todos los elementos del cuerpo que componen parte de la lista realizada al principio. Cada elemento es modificado tomando como referencia la lamina modelo.

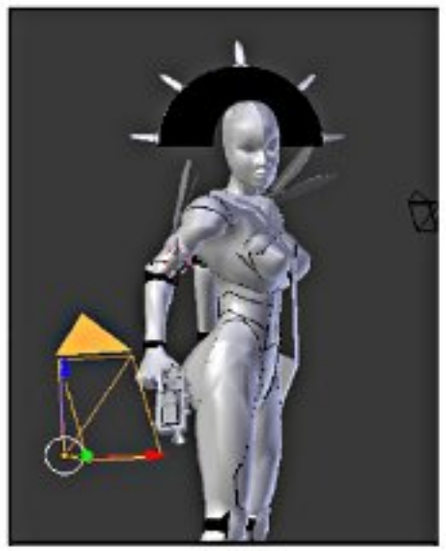


MODELADO DEL ARMA.

El modelado del arma de la heroína se crea mediante la técnica de modelado por caja. Esta técnica se basa en el principio del modelado a partir de una figura simple como una caja, de allí su nombre, adicionando geometrías para generar el modelo final deseado. Nuevamente el uso de fotografías obtenidas de internet, serán de gran ayuda para tal propósito.

PUESTA EN ESCENA.

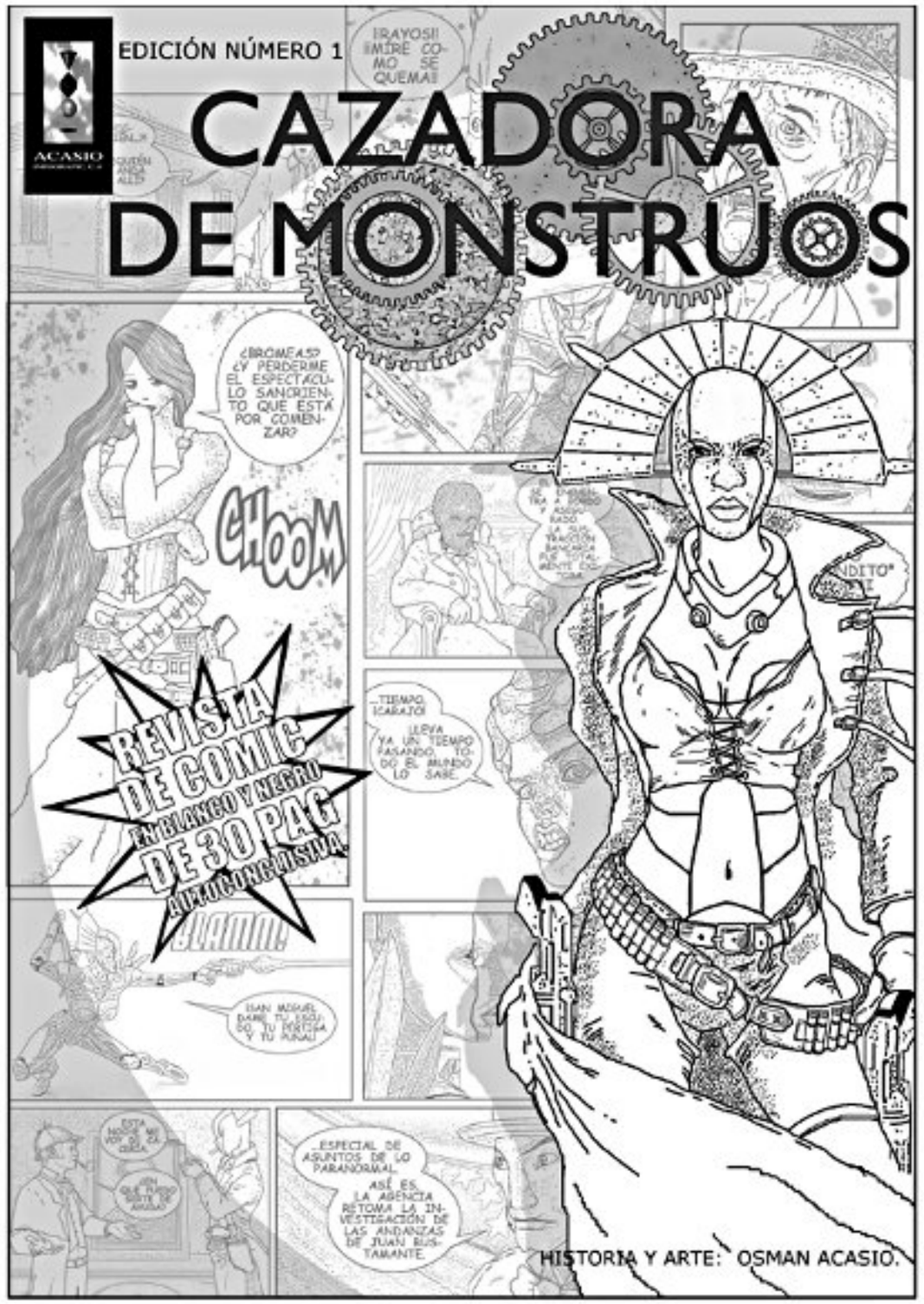
El personaje creado se pone en escena junto con los otros personajes. Se agrega iluminación al escenario y la cámara se adapta al encuadre adecuado al formato del panel del cómic.



REVELADO.

Se revela (rendering) el cuadro en opción cartón. La imagen obtenida, se filtra y se trata en Gimp (software libre para el retoque y la manipulación de imágenes) para darle el acabado de entintado de cómic. Los globos y el texto del cómic los creo en Blender.

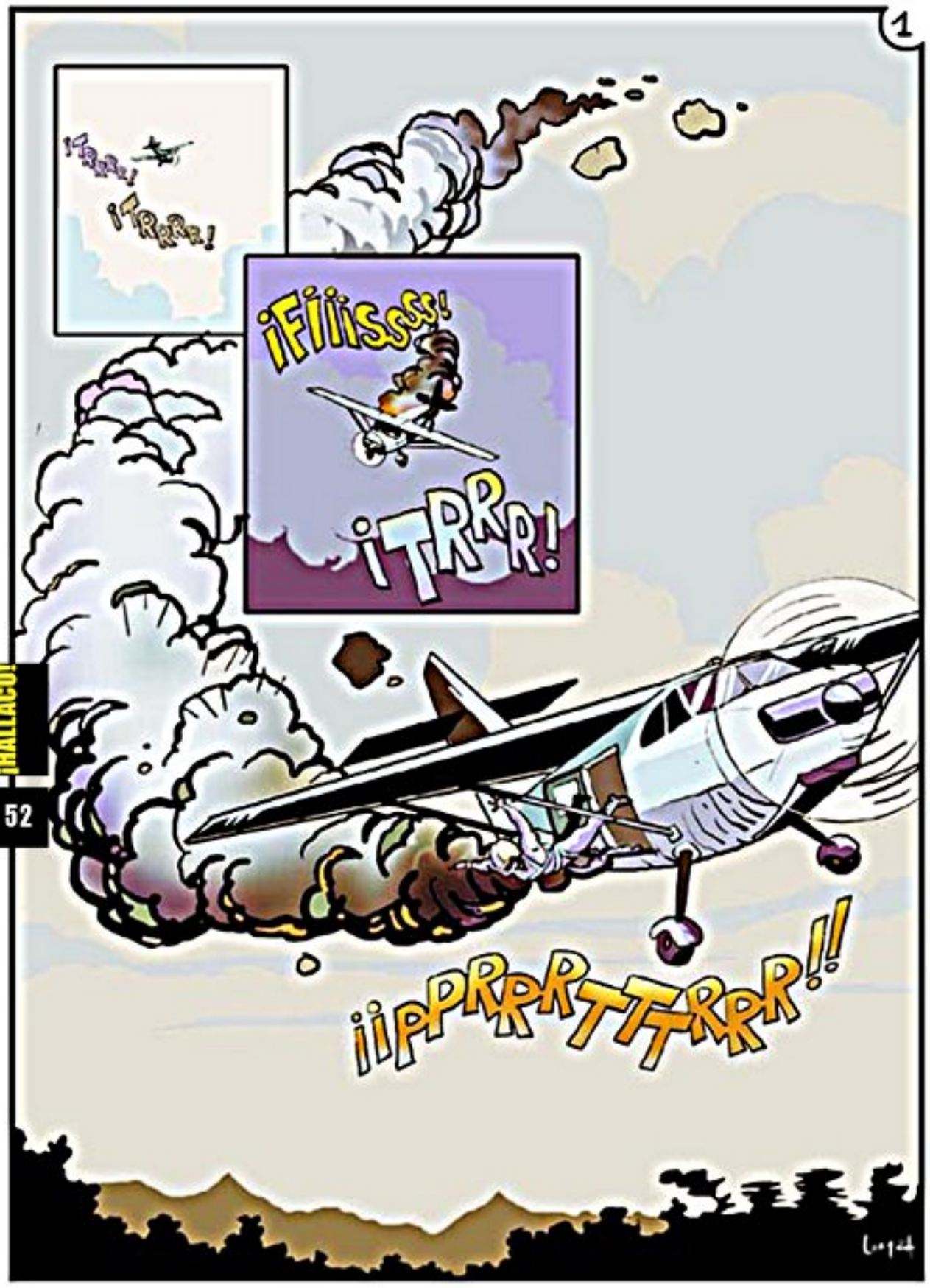
El maquetado del cómic lo realizo en Gimp. Del proceso final se obtiene un fanzine con las aventuras de la cazadora de monstruos en sus andanzas por tierras indómitas.



SOBRE EL ARTÍCULO:

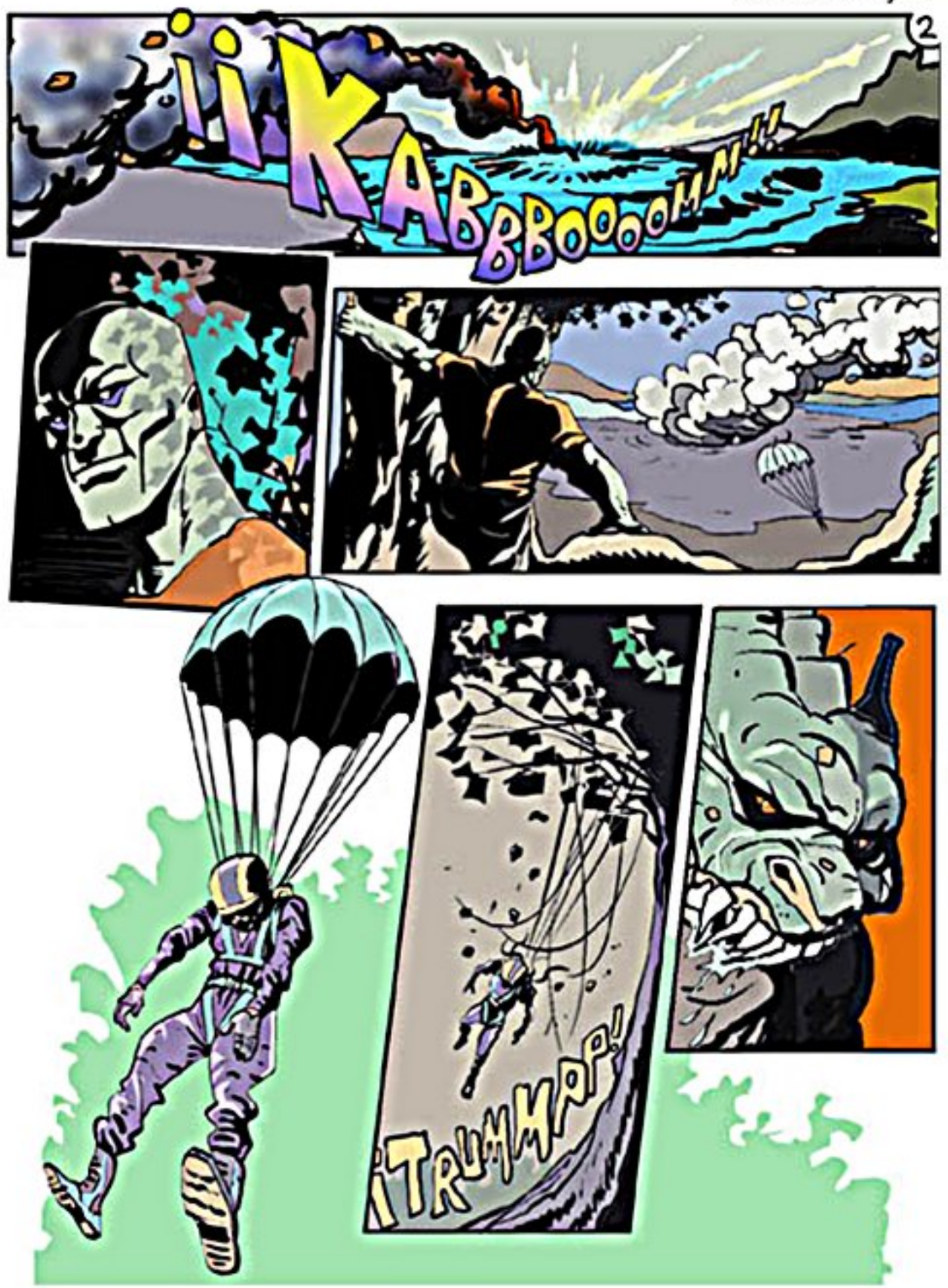
Creando un personaje de cómic es un artículo que escribí originalmente en Ingles en 2013 para la revista BlenderArt Magazine, publicado en su edición número 44 relacionado al diseño de mecanismos y robots. El cómic realizado en aquel tiempo se trató del primer cómic de María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos. El pueblo embrujado (2013) de 20 páginas, blanco y negro. El artículo dejaba por sentado la intención de crear cómics en Venezuela recurriendo al uso de imágenes generadas en el computador (IGC) a partir de modelado 3D.

CÓMIC DE AUTOR: LOAYZA



El sobreviviente

Manuel Loayza



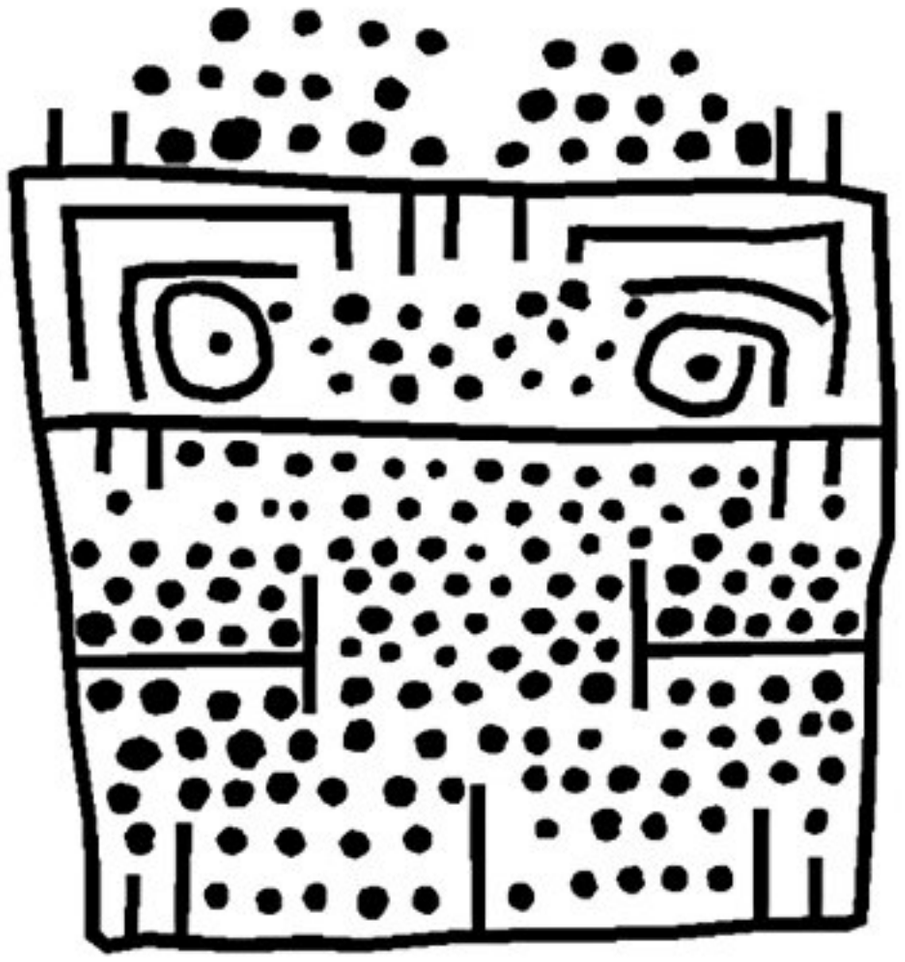
Manuel Loayza

El sobreviviente

El sobreviviente

Manuel Loayza

El sobreviviente



COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA. ANÁLISIS DE UNA COMPLEJA FIGURACIÓN ASTRONÓMICA SELENITA DE COMPOSICIÓN ESTRUCTURAL CALENDÁRICA.

Por Enrique Acasio.

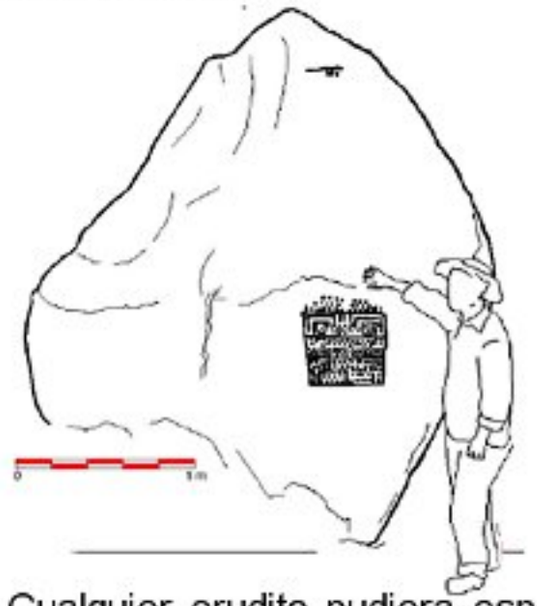
La piedra de Misaray es un gran menhir de unos casi 4 metros de altura que se encuentra localizado en el tercer picacho; Buena Vista en la cima del monumento natural Cerro Santa Ana, en la peninsula de Paraguaná del estado Falcón. En el centro de dicho soporte litico se encuentra tallado un petroglifo de una cabeza de jaguar. Podemos afirmar categóricamente tomando como base argumental estudios cientificos, de que dicho glifo es un autentico calendario primigenio lunar para computar el tiempo.

El presente ensayo además de ahondar en su aspecto connotativo de buscar dilucidar su significado pretende establecer los principios de las artes plásticas y de las teorías visuales para demostrar que el petroglifo presente en el menhir de Misaray contempla una verdadera composición visual perfecta. Podría ser considerado una forma única, un petroglifo tallado en la piedra que no posee ningún equivalente en todo el territorio nacional. En la percepción visual de sus creadores, de sus antiguos empleadores y sus posteriores y modernos lectores e intérpretes de tan magno significado, representa el agrupamiento ordenado y metódico de elementos simples como puntos y líneas en una relación de forma regular, simétrica y compleja en el interior de una estructura cuadrangular. Por mucho tiempo dicho glifo fue conocido por los lugareños del cerro de Santa Ana como " el Almanaque" por sus significativos puntos distribuidos en el glifo como la representación de las pintas del jaguar, vistos como cuentas calendáricas, sin poder descifrar a ciencia cierta el verdadero significado de cómo era utilizado el instrumento arcano para computar el tiempo.

Uno de los elementos empleados en la composición visual de la estructura calendárica de "el Almanaque" es el principio de la alternabilidad. Los diversos elementos que constituyen el diseño geométrico-matemático del glifo, predominando puntos y rayas se integran en la cuadrangular en igualdad de condiciones; por un lado su distribución física- espacial en el soporte lítico, en el sentido de la "mínima distancia" entre ellos y de su semejanza, por otro lado el mensaje codificado que entregan en su totalidad. Mis estudios revelan que cada símbolo es la representación de una cuenta lunar, un dia lunar para ser más preciso; Piedra de Misaray. Calendario perpetuo luni-solar, Acasio (2018). Ahora bien, observamos en el elaborado diseño, que sus elementos están distribuidos aplicando el principio de la mínima distancia, en una casi perfecta

matriz rectangular de filas y columnas. Dicha armoniosa distribución permite que los puntos o hileras de "cuentas" puedan ser percibidos en el sentido vertical, en el horizontal o inclusive en las mismas diagonales. La forma de percibir estas arcanas hileras dará pie para decodificar el contenido significante del instrumento. Pues representan parte de la composición narrativa que entrega orden a todo el complejo del diseño mismo. A su vez, el recurso de la simetría está perfectamente conjugado con ella, permitiendo de esta manera comprender las posibilidades expresivas del recurso visual de alternabilidad en la cabeza de jaguar.

Por ser el petroglifo de Misaray un cuerpo geométrico cuadrangular, dibujado por tres partes o secciones, encierra en su interior un verdadero orden en su configuración, es decir, hay ciertas relaciones entre sus lados, ángulos, distribuciones y ejes. Si a nuestra figuración rupestre le trazamos un plano imaginario a un tercio de su altura, justo en la parte que representa la boca del felino, obtendremos su plano de simetría, quedando entonces dividido en dos mitades, cada una de las cuales es la imagen especular de la otra, distribuyendo así cinco hileras horizontales arriba, y cinco abajo. Es de entender sin embargo, que la similitud entre unas y otras hileras no corresponde; sin ser iguales, funcionan como equivalentes en el equilibrio armónico del calendario. Esto es debido al principio de las quincenas lunares reflejadas en ellas que ahondaré más adelante. Del mismo modo, si trazamos una línea vertical en el centro de la cuadrangular obtendremos otra simetría perfecta, representada claramente por las orejas, ojos y colmillos del felino. La simetría está tan perfectamente reflejada en su diseño, que dicha línea imaginaria vertical pasa por encima de líneas alargadas verticales trazadas en el centro de la cabeza.

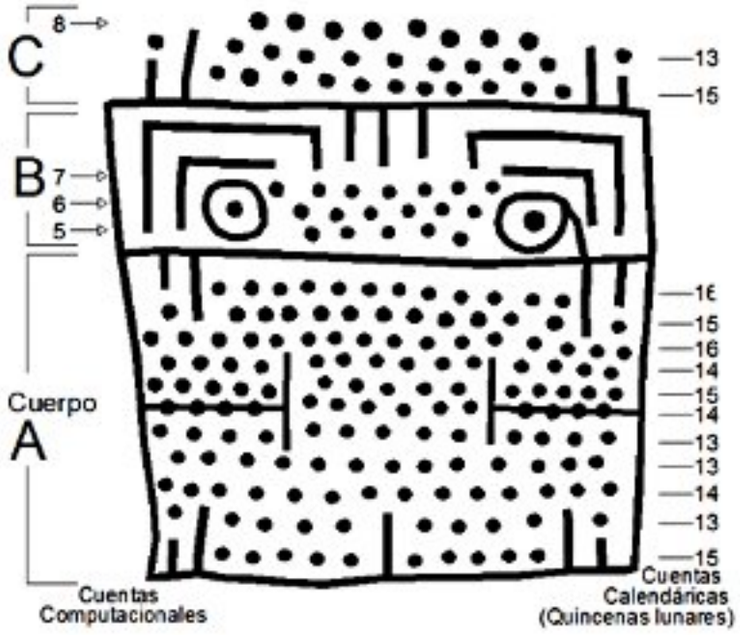


Cualquier erudito pudiera especular que el desarrollo de la simetría en las artes plásticas de la humanidad comenzó a emplearse de forma intencionada, por ejemplo en las artes medievales, proyectadas en las grandes catedrales, hasta en las pequeñas ilustraciones de los libros de Horan, ó en la arquitectura del renacimiento y el arte florentino, sin embargo, ya nuestros astrónomos ancestrales manejaban majestuosamente este recurso visual, muchos miles de años atrás antes de surgir la "tan controversial" cultura occidental. Tales esquemas compositivos presentes en la piedra de Misaray cumplieron plenamente su función y permitieron plasmar el pensamiento visual de nuestros originarios en un calendario primigenio, en la longevidad de una inmensa roca, el cual al día de hoy puede ser leído, interpretado y decodificado para ser usado nuevamente para lo cual fue diseñado, para computar el tiempo mediante el ciclo selenita.

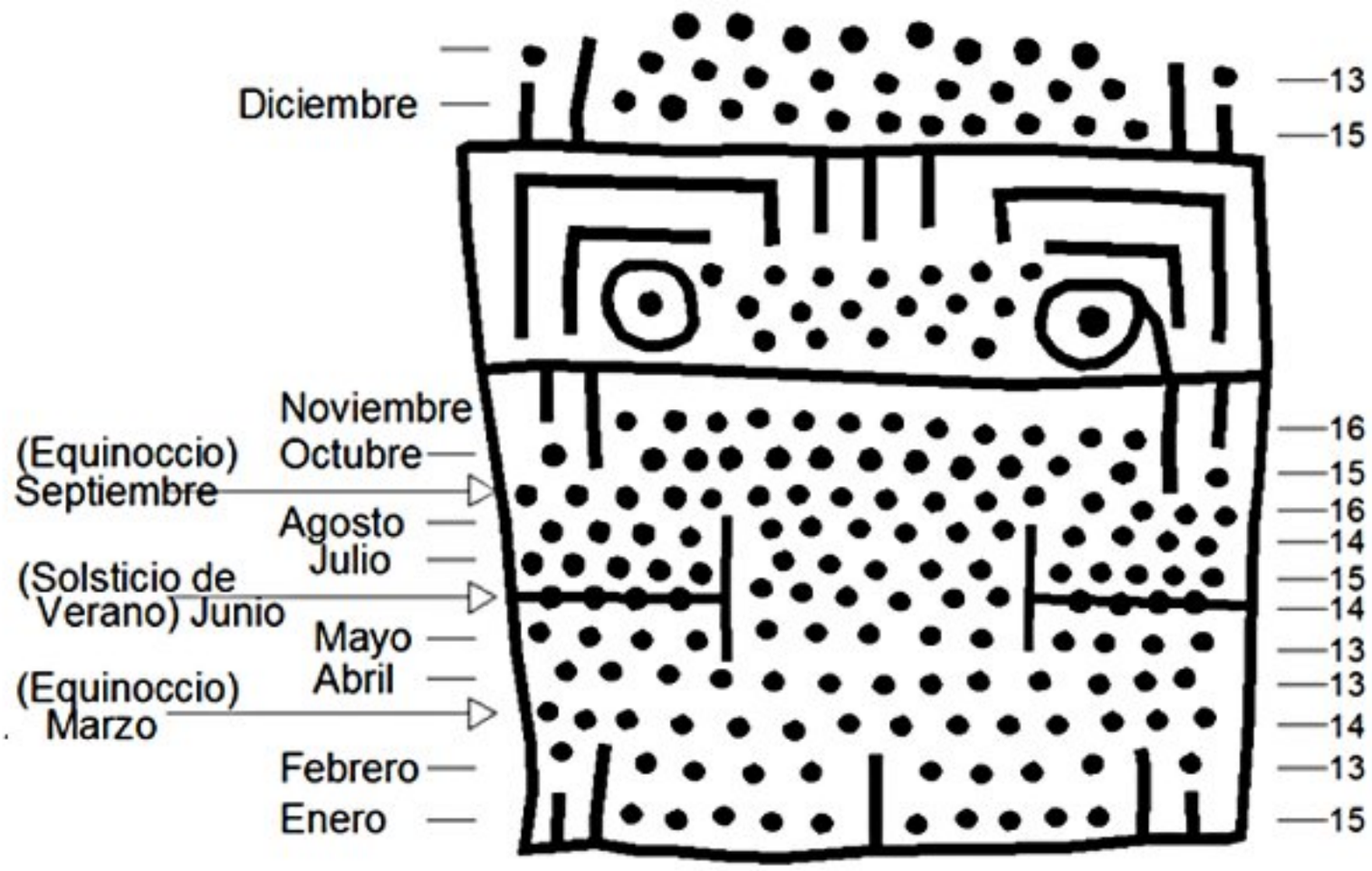
Surge naturalmente la siguiente pregunta; ¿En el diseño del petroglifo de Misaray se presenta el principio de ritmo? La respuesta es un sí rotundo. Si tomamos el concepto de ritmo emitido por los investigadores; Rodríguez/Madriz (1979), "el ritmo nos revela la exacta periodicidad de cada fase de la vida y también nos sugiere el carácter predominante en los diferentes ciclos evolutivos de la historia." Podemos percibir claramente una serie de términos que son de vital importancia para nuestro estudio; periodicidad y fase. Voces que están determinados por el tiempo. Por lo tanto el glifo de Misaray si presenta ritmo en su diseño, estrechamente relacionado con los ciclos periódicos de las fases de la luna en el firmamento. El ritmo no es un término exclusivo de la música o la danza, también es empleada en la pintura, escultura, arquitectura, literatura y en general a todas las artes. El ritmo en el calendario rupestre constituye un recurso por excelencia para organizar y uniformar las diferentes partes de un todo, además de facilitar la lectura e interpretación del antiguo recurso compositivo de sus cuentas calendáricas.

Ahora bien, continuando con el análisis visual a nuestro glifo en estudio, para un mejor entendimiento de la composición visual podemos descomponer su forma geométrica cuadrangular en tres cuerpos claramente distinguidos; el cuerpo A siendo una figura cuadrangular que contiene 11 hileras de

cuentas representando parte de la cabeza del jaguar, el cuerpo B siendo una figura rectangular de 480 x 140 mm de ancho y alto respectivamente, conteniendo en su interior tres hileras de cuentas de valores; 7, 6 y 5 interpretados desde arriba hacia abajo, y en el cual contiene los ojos de la representación felina y por último el cuerpo C conformada por los elementos constitutivos que están distribuidos fuera de la forma cuadrangular de la cabeza de jaguar en representación de las pintas del pelaje y las orejas presentadas en una perfecta simetría.



Si nos abocamos a la tarea de estudiar el movimiento de la luna en el cielo nocturno desde su salida en el horizonte como luna nueva hasta su plenitud podremos comprobar que estos períodos nunca van a ser constantes, pueden variar de entre 13 a 16 días. Luego de analizar el comportamiento del movimiento lunar en la bóveda celeste descubro el termino de "Quincena" en un manual de eclipses patrocinado por la agencia NASA de los autores Spenak y Meeus. Pues bien la quincena es el intervalo de tiempo entre la luna nueva y la luna llena, el cual es de 15 días (14,77 para ser más exactos). Aquí es donde se pudo crear la conexión entre la quincena lunar y las hileras de cuentas calendaricas de la Piedra de Misaray, quedando completamente claro, que basaron el calendario en función del nacimiento de la primera luna que se ve en el cielo después de su fase de luna nueva o novilunio en oposición al sol en un extremo del horizonte, hasta la luna llena nuevamente en oposición al sol pero terminando en el otro extremo del horizonte. Esto evidencia con mayor fuerza que el glifo de Misaray es un instrumento astronómico referido a la luna, y que los periodos registrados manteniendo el principio de ritmo en la composición visual, como hileras horizontales en la cabeza zoomorfo del jaguar están referidos a las quincenas. Es por ello que sus valores varían de entre 13 a 16 cuentas: si comenzamos desde la parte superior posee el número de cuentas siguiente: 13, 15, 16, 15, 16, 14, 16, 13, 13, 14, 13, 15. Entregando así un instrumento de 13 meses para computar el tiempo. Al igual que muchos calendarios mesoamericanos e incaicos, la lectura del instrumento se realiza de abajo hacia arriba, y de izquierda a derecha. Podra notarse en la composición simetrica perfecta del diseño, que el mes de Junio como ciclo de importancia por corresponder con el solsticio de verano queda establecido justo en la boca del felino con una quincena de 14 cuentas.



Autor del ensayo trabajando in Situ frente al menhir contentivo del glifo conocido por los lugareños como "El almanaque". Una de las técnicas empleadas para obtener la imagen a proporción escalar 1/1 o resolución natural fue colocar encima del glifo una lámina transparente plástica y con un marcador indeleble negro se procedió a calcar la composición cuadrangular del glifo. Este gran recurso, junto con fotografías del petroglifo fueron empleados en trabajo de laboratorio para poder decodificar adecuadamente el mensaje implícito en su contenido.

CUENTO CORTO. EL CELADOR

de Pedro Chirino Martínez.

Bajó del vapor "Manzanare" en Boca de Tocuyo. El máuser en el hombro, su mapire al costado y el machete en su vaina, colgado al lado izquierdo de su gruesa correa junto con su revólver. Eran las cuatro de la tarde cuando el vapor atracó en ese pequeño puerto de Boca Tocuyo, trayendo pasajeros y mercancías como tabaco, panela, manilla y telas para venderlas a pequeños comerciantes de las poblaciones aledañas del oriente de nuestro estado. Los hombros anchos, como queriendo robarse todo el aire para sus pulmones, manos fuertes, encallecidas por la labor cotidiana de posar en sus manos el máuser para correr ladrones de sal, porque en esa época la sal era el petróleo blanco que, como dunas, se extendían por las salinas de nuestras costas. Él era el celador de las salinas, de un metro con ochenta y cinco centímetros de estatura.

Parecía la estatua de un cacique andante por nuestras costas y riberas; pómulos pronunciados y ojos verdes, con pelo castaño indiano, prototipo de la mezcla venezolana.

A las cinco de la tarde cuando el sol comienza a sentir el agotamiento de un día culminante y que en el horizonte comienzan a vislumbrarse mechones rojizos con gajos de azabache y arreboles, el Celador entra en una bodega y pide para el viaje que le espera a pie, una botella de cocuy y se adentra por los espesos caminos de la Venezuela de entonces, rural. Cacao, panela, tabaco, maíz, sal, era el sudor venezolano.

A pie, porque no había carreteras, con su máuser en el hombro, atraviesa varios pueblos pequeños, hacia su querido Coro. Con residencia en Guaranao, salina que cuajaba, conjuntamente con las Cumaraguas, la mejor sal de Falcón y que él cuidaba con tanto esmero, responsabilidad y dedicación.

En ese entonces, fue llamado por sus superiores para llenar una requisitoria en Puerto Cabello, que era la Capitanía de esas Costas, y arreglado todo, lo tenemos de regreso por los caminos hacia su pueblo.

Sucede que al encontrarse en un sendero, llega a una casa de bahareque y toca la puerta.

Sale una viejita:

Ya son como las nueve de la noche. Comió tapirama con paticas de marrano que había quedado del medio día. Toma café y dice:

—¿Cuánto le debo, buena vieja?

—Real y medio. – Contesta la viejita - ¿y se va a ir a estas horas? ¿Por qué no se queda y pasa aquí la noche y por la mañana sigue?

—No, no, es que tengo que robarle las horas a esta noche, cuando esté dormida, y si es posible, llegar por los lados de Píritu antes del alba.

Y vuelve a decir la buena vieja:

—Es que he sabido que hay un tigre cebao por ese camino por donde usté va… y dicen que ha matado ganados y que lo último que ha hecho ese felino, es que se llegó por una casita del pueblo y de un salto tomó en los dientes una niñita y se la comió. Cuando esos bichos comienzan a comer carne humana, se ceban y ese maldito bicho ya está cebao… y usté sin linterna por esos caminos, si ese tigre lo huele, ¡pobre de usté!

—No, no viejita, nosotros los corianos nacimos para el peligro y yo con esa lunota que alumbra el camino, no necesito lámpara para alumbrar a ese tigre, que si se me atraviesa por mi mismísimo camino, ya verá lo que va a pasar con este mause de repetición y esta peinilla, no hay diablo que se me pare en el camino.

—Bueno… yo le aviso para que no diga después que no hubo un alma buena que le haya avisao.

Y el celador terció su máuser en el hombro y siguió su camino… descorchó la botella, se echó para atrás, haló bien el líquido, se echó un buen trago y pensó:

-Por si acaso es verdad y ese bicho se me aparece por esos caminos de Dios, que no lo quiera… Pero cuando he caminado ya como tres horas, al filo de la media noche, siento como unos golpes de un lado a otro… pun, pun, pun. Me acorazo detrás de una ceiba gigante. El corazón parece que se para o se acelera… los pelos parece que se ponen como espinas y las piernas comienzan a temblar. Cuando por veinte metros, a mitad del camino veo un tigre como de metro y medio que me ha cerrado el paso.

El morro con el claro de la luna se ve que es difícil que yo pele el tiro. Tomo con precaución mi máuse, lo coloco contra mi hombro, apunto y …

Se oye un estruendo en medio de la selva.

Dejé el máuse, le alzo el vuelo a una ceiba más pequeña que la de donde me guarnecía, me subo. En ese preciso momento cae el tigre donde yo estaba. ¡Pus! Fue el golpe que sentí.

Como a los quince minutos, estando arriba, precavido, saco el revólver porque el tigre lo tengo abajo, no sé si muerto, pero estaba allí tirao. Le hago un tiro … ¡Pung pung! Otro tiro, no se mueve. Me dije: está muerto. Me bajé del árbol, tomé mi máuse y seguí la marcha, tropiezo con una comisión que andada cazando el tigre, y me preguntan que si yo fui el de los disparos y les contesto que sí, y me preguntan nuevamente que a quién disparé, y les digo que a un tigre. Entonces me convidan a que me devuelva, me niego. Me dice un señor que es el jefe civil del pueblo que tengo que acompañarlo. Le digo que si él es el jefe civil, yo soy un nacional, que pertenezco al resguardo Marítimo y le explico de dónde vengo y a dónde me dirijo. Se nombra una comisión para trasladar el tigre a la población. Yo fui agasajado al día siguiente y se comprobó que era el tigre que se había comido a la niñita, porque se hallaron restos de su camisita en la barriga del bicho… y seguí mi camino.

SOBRE EL CUENTO:

Cuento compilado por Pedro Chirino Martínez, extraída de su tomo Los cuentos de Pedro Chirino (2020), publicado por el Instituto de Cultura del Estado Falcón INCUDEF.

ILUSTRACIONES Y DISEÑOS CONCEPTUALES PARA UN JUEGO DE TABLERO. LINAJE SOMBRÍO.

Por Enrique Acasio.

Muchos creadores emplean como fuente principal de comunicación las ilustraciones. Es el lenguaje clave necesario para exteriorizar sus abstracciones mentales y sus ideas que luego serán plasmadas en un soporte plano bidimensional, al que comúnmente llamamos hoja de papel, y de allí buscar lograr que la idea concebida sea tangible, es decir que ocupe volumen en el verdadero espacio físico. Este proceso, aunque parezca muy sencillo, y del cual tanto ilustradores técnicos, diseñadores, historietistas, arquitectos e ingenieros se robustecen al emplearlo a diario, representa un fuerte proceso cognitivo y de muchos procesos de pensamiento para lograrlo.

El presente ensayo busca dar a conocer de forma somera la etapa inicial para la creación de un juego de mesa, y está plenamente fundamentado dado que se tomó como referencia un Rol Player Game RPG creado en el año 2005 por Osman Acasio y quien suscribe de titulo; Linaje Sombrío. En esta etapa debe fluir el estado creativo del grupo de trabajo, reflejado en muchos croquis y bocetos a mano alzada que son elaborados luego de la súbita llegada de la iluminación (musa, inspiración, como lo quieran llamar). De allí la importancia de hacer croquis adecuados y comprensibles cuando una idea ha surgido. Esta herramienta es de ayuda para aclarar las ideas, recordar y llevar un registro de lo

que se trazó anteriormente. La temática del juego de tablero no fue ningún problema, ya que se partió del diseño conceptual de personajes y elementos basados en el Videojuegos para PC Linaje Sangriento: hijos de la oscuridad

(2001). Videojuego de pelea en 2D también creado por el equipo Acasio, con orgullo muy similar al estilo de Street Fighter (Peleadores Callejeros) de la casa japonesa Capcom. Siendo totalmente autóctono y original, en donde los peleadores son espantos folclóricos de Venezuela: El Silbón, La Sayona, El Seretón, Tirano Aguirre entre muchos otros.

Básicamente se emplearon las ilustraciones y bocetos para concebir el juego de tablero, inclusive todos los personajes creados tridimensionalmente en computadoras fueron empleados luego para crear las figurillas de pelea y las cartas de combate.

Todo el esfuerzo concretó en un prototipo listo inclusive para su producción en serie y comercialización con el siguiente contenido; **4** dados de juego, 1 bolso para dados, 18 cartas de combate, 20 miniaturas (espantos Venezolanos), 1 rueda de estadísticas, 2 tableros (17" x 22"), 1 manual de reglas (52 páginas formato A5) todo perfectamente embalado en una caja de 300x235x30 mm de ancho, profundidad y altura respectivamente. Buen juego.

CONTENIDO DEL JUEGO
4 Dados
1 Bolso para Dados
18 Cartas de Combate
20 miniaturas [Espantos]
1 Rueda de Estadísticas
2 Escenarios
1 Manual de Regla. 52pp
1 Caja

LINAJE SOMBRÍO

JUEGO DE TABLERO

Juego de Simulación y Estrategia.

...Su practica ayuda a desarrollar La paciencia y habilidades mentales Como la concentración y la Inteligencia.

¡HALLACO!

CÒMIC DE AUTOR: ACASIO.

Resumen de la historieta Rebullones Zeta.

En el número anterior, el padre de Anabela, Juan descubre una banda musical llamada Rebullones zeta. Viendo Anabela el interés mostrado por la banda descubierta, ésta le comunica a su padre que posee un disco de ellos y se compromete a hacérselo llegar para que disfrute de su música. Una vez en posesión del disco, Juan se esmera en encontrar más información sobre dicha banda en la Web y misteriosamente no encuentra material concerniente a sus conciertos. Allí descubre que Rebullones Zeta es toda una banda peculiar.

CÓMIC DE AUTOR

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 2:
UNA BANDA PECULIAR.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR:
Osman Acasio.

BENDICIÓN, PÁ.

DIOS ME LA BENDIGA.

¿QUÉ TAL EL DISCO QUE TE PRESTÉ? ¿TE GUSTÓ?

PRECISAMENTE TE LLAMO POR LO DEL DISCO.

ME GUSTÓ SU MÚSICA Y EL CONTENIDO DE SU LETRA...

¿PERO...? ME SUENA QUE VIENE UN "PERO" POR DELANTE.

NO. NADA DE ESO.

LA DUDA QUE TENGO ES QUE HE TRATADO DE VER EN INTERNET ALGÚN CONCIERTO GRABADO EN VIVO DE LA BANDA Y NO ENCUENTRO NADA.

SOLO ENCUENTRO VIDEOS DE DIBUJOS ANIMADOS DEL GRUPO MUSICAL.

FUE MI ERROR. DEBÍ MENCIONARTE QUE REBULLONES ZETA ES UNA BANDA PECULIAR.

¿CÓMO ASÍ?

ES UNA BANDA VIRTUAL. NO EXISTE COMO TAL.

AUN ASÍ, EN LA RED SE PUEDE ENCONTRAR ALGUNOS CONCIERTOS DE ELLOS.

¿CÓMO ES ESO POSIBLE? ME ACABAS DE DECIR QUE LA BANDA NO EXISTE.

EXISTE MEDIANTE PRESENTACIONES CON EFECTOS HOLOGRÁFICOS.

LA BANDA VIRTUAL LLENA ESTADIOS COMO SI SE TRATASE DE UNA BANDA REAL.

INTERESANTE.

LO ES.

DE HECHO, EN LA RED SE PUEDE ENCONTRAR VARIEDAD DE BANDAS VIRTUALES DE TODOS LOS GÉNEROS MUSICALES.

YA VEO.

ÉSTA EN PARTICULAR ME GUSTA POR SU MÚSICA NEOFOLCLÓRICA.

BUSCA EN LA RED. DE SEGURO ENCONTRARAS MÁS DE ELLOS.

VALE. ESO HARÉ. CUALQUIER DUDA, TE LLAMO.

SEGURO. CUANDO QUIERAS.

LA PRÓXIMA ENTREGA: BUSCANDO EN LA RED

Acasio
¡HALLACO!
67
Cómic de autor: Rebullones Zeta

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA. ASTRONOMÍA. EL REGISTRO DE LA OBSERVACIÓN.

Por Sergio Castillo

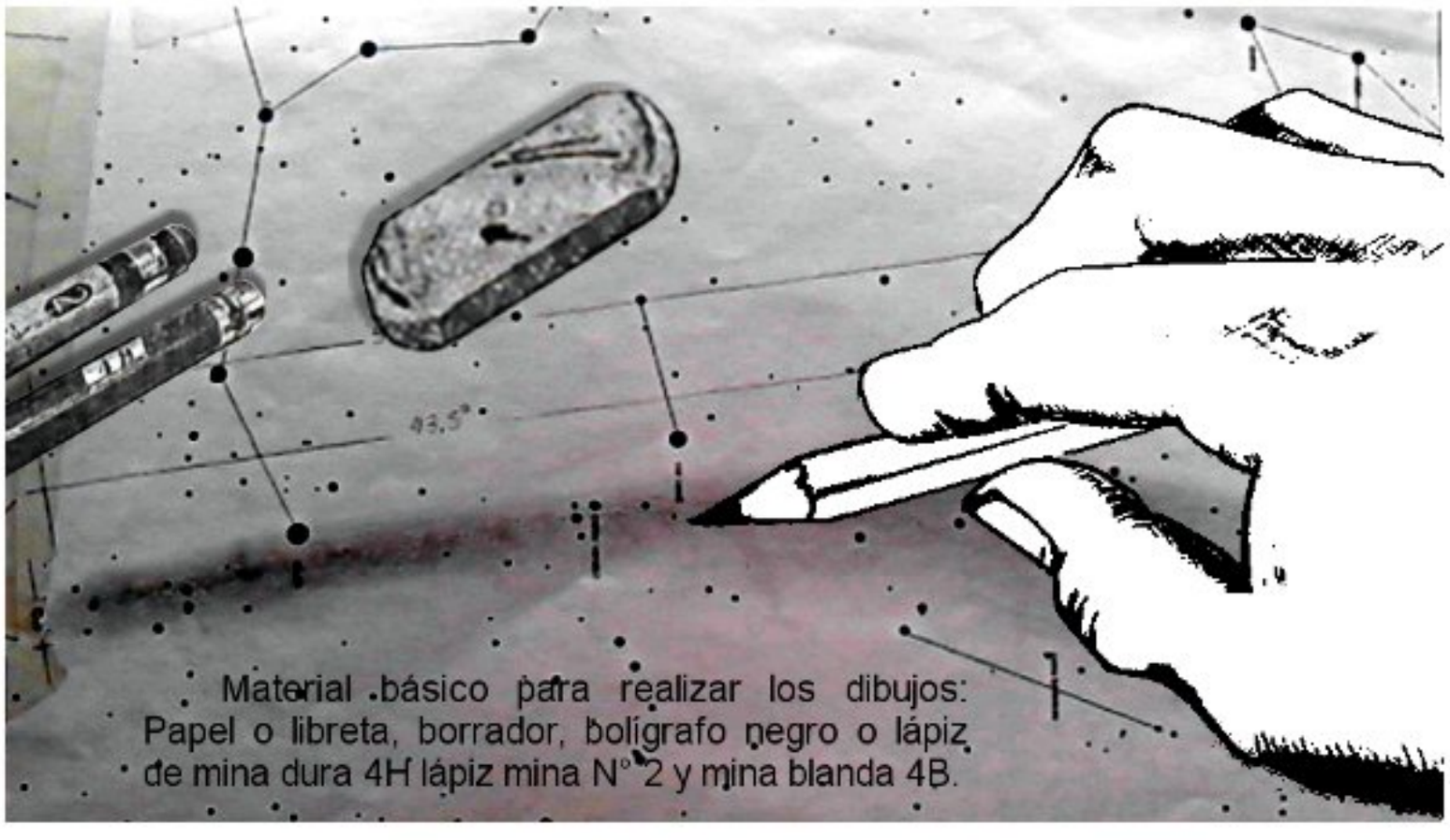
Los astrónomos aficionados registran los eventos por muchas razones, pero una de las principales es simplemente para llevar un archivo personal, para recordar lo que fue visto y cuando sucedió. Ya sea mediante dibujos, gráficos (caso de estrellas variables o lluvias de meteoros), notas o por medio de una fotografía. Material que posteriormente adquieren valor, más aún si las mismas tienen la precisión de un habilidoso observador. Muchos aficionados que por años han practicado la astronomía consideran el dibujo de los objetos celestes un arte. De hecho, el dibujo no solo será un registro sino una muestra de nuestra capacidad de detectar detalles y evaluar nuestra habilidad para representarlo en papel lo más fiel posible. A mi manera de ver, es una prueba para nosotros mismos que evidencia que tan buenos observadores somos.

La primera expresión que surge es "Yo no sé dibujar…". Pero prácticamente esta es una habilidad que se adquiere con práctica, principalmente cuando se trata de registrar cuerpos estelares celestes como nebulosas, galaxias o cometas ya que dibujar planetas es mucho más fácil y esto se refiere solo a los casos de Marte, Júpiter y raramente Saturno que son los únicos a los que realmente les podemos ver detalles en su superficie. En realidad no es necesario ser un Leonardo Da Vinci, muchas veces, el dibujo astronómico es expresado en varias líneas y formas simples que ya en sí mismas representan información. Nuestro equipo principal será una simple hoja de papel bond blanco (sin texturas), borrador y unos lápices de mina blanda número 2 o mina 4B. Hay quienes utilizan un bolígrafo negro ó lápiz de mina dura 2H para dibujo de estrellas débiles y plasmarlos de una mejor manera como minúsculos puntos bien definidos. En síntesis, use lápices de mina dura para dibujar estrellas y mina blanda para dibujar nebulosidades. Las nebulosas y cometas requieren suaves toques de sombras por los que puede usarse un lápiz difuminador o sencillamente la punta del dedo.

Realizar bosquejos de las observaciones astronómicas trae como beneficio principal el aumentar nuestra agilidad para la observación. Por otro lado es relajante, podemos convertirlo en un arte y nos hace verdaderos practicantes de la astronomía pues proporciona una sensación de conexión directa con el firmamento.

¿En donde hacer las anotaciones?

Aunque podemos utilizar hojas



Material básico para realizar los dibujos: Papel o libreta, borrador, bolígrafo negro o lápiz de mina dura 4H lápiz mina N° 2 y mina blanda 4B.

sueltas, hay observadores que prefieren utilizar un cuaderno de notas o block. Hojas de papel milimetrado para aquellos que no solo hacen dibujos sino también curvas de luz de estrellas variables o cometas. Es recomendable el uso de hojas o libretas de formato grande.

¿QUÉ DATOS REGISTRAR?

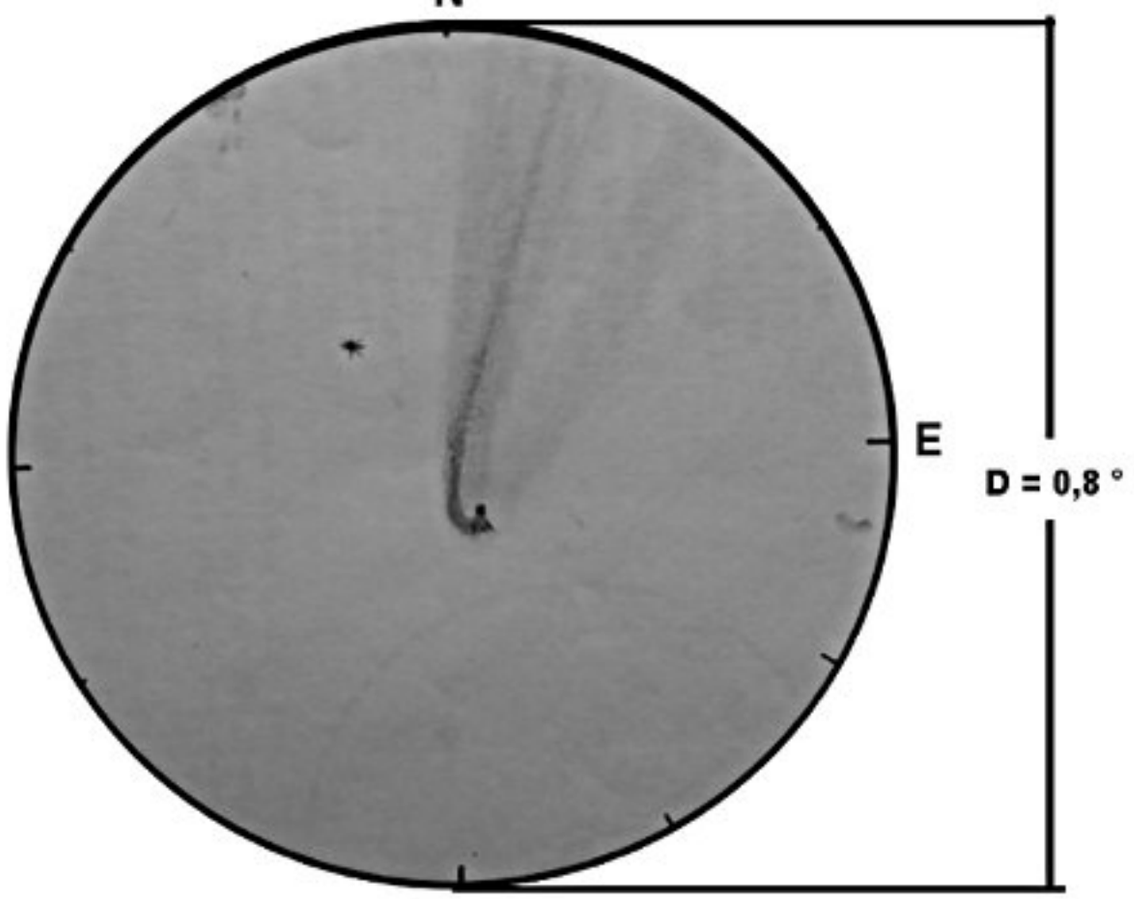
Hay información básica que no debe faltar en un libro de observaciones. La principal es el dia y la hora de observación, esta última puede ser en hora local, pero lo más utilizado es aplicar el tiempo universal (TU) o lo que es igual el tiempo medio de Greenwich (GMT).

Del lugar de observación, indicar la localidad o nombre de la ciudad, así como sus coordenadas geográficas. Hay que anotar las características del instrumento utilizado, incluyendo el tipo, abertura en milimetros, distancia focal, ocular y aumento utilizado. Es importante registrar las condiciones atmosféricas del momento.

Referente a la hoja de reporte, en el panel derecho se puede apreciar el modelo de una sencilla hoja para registro de observaciones. El círculo debe ser al menos unos 15 centímetros de diámetro para los dibujos. Se debe indicar el diámetro del campo en grados o minutos de arco. Especificar orientación Norte, a la izquierda indicar la orientación Este u Oeste (según como invierta la imagen el instrumento). Se incluye información básica, nombre del observador, la ubicación del sitio de observación (localidad y de ser posible sus coordenadas), fecha y hora (esta última por lo general en tiempo universal). El objeto observado (cúmulo, galaxia, nebulosa, cometa, planeta, etc.).

Hoja de Reporte

Hoja 14 de 15



Observador:	Sergio Arturo Castillo.
Ubicación:	Carirubana, Estado Falcón, Venezuela.
Fecha/Hora:	29-30 marzo de 1997/ 23:30
Objeto:	Cometa Hale Bopp
Constelación:	. . .
Transparencia:	Buena transparencia
Instrumento:	Diametro: 6 cm. Telescopio Refractor
Aumentos:	35 X
Notas:	Se observa claramente un chorro de material que sale en dirección al Sol, pero es empujado en dirección contraria por el viento solar.

Constelación en donde se ubica el objeto. Indicar la calidad de la atmosfera con la escala de Antoniadi. Características del instrumento utilizado (tipo, diámetro y distancia focal). Aumentos utilizados. Tipo de ocular y cualquier nota adicional que se considere relevante para ser registrada.

LOS DIBUJOS.

Los dibujos cuando son hechos con alta calidad llegan a tener más valor incluso que una fotografía. El ojo puede resolver finos detalles durante los momentos de buena transparencia atmosférica y responder a las distintas intensidades de tonalidad que se nos muestra de un solo golpe. Recuerde que la fotografía "acumula" luz y es esta propiedad la que permite la captación de fuentes de luz débiles como estrellas y galaxias muy lejanas, pero para estudiar el comportamiento del núcleo de un cometa, por ejemplo, la fotografía no resulta la mejor opción ya que satura la imagen escondiendo todos aquellos sensibles detalles que el ojo si puede apreciar. Un buen dibujo que represente la intensidad de núcleo y la coma puede aportar datos valiosos sobre el estado de actividad del núcleo o de la región caliente de su superficie (lado donde incide directamente la luz del Sol).

RECOMENDACIONES PRINCIPALES PARA REALIZAR LOS DIBUJOS ASTRONÓMICOS:

1- El circulo que representa el campo de visión del ocular debe ser de unos 10-15 cm de diámetro. Muchos observadores dibujan en círculos que son la mitad de este tamaño, eso es muy pequeño.

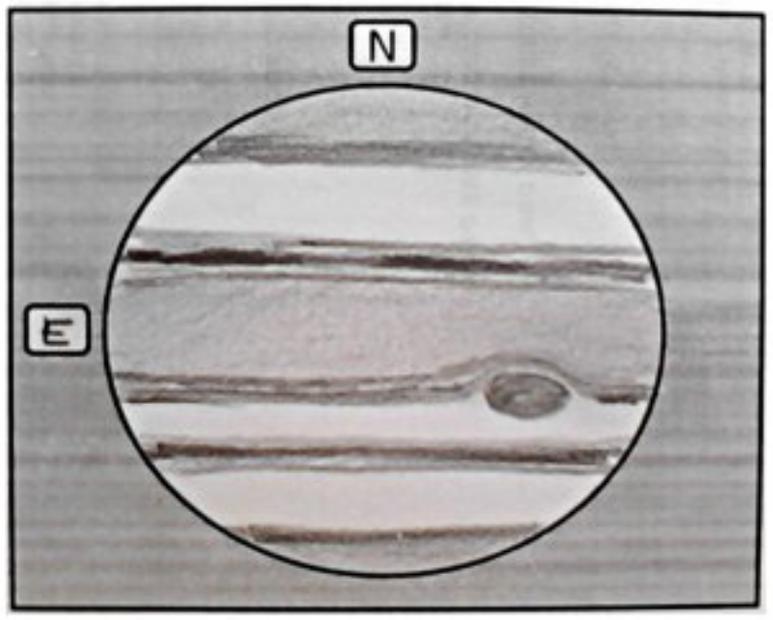
2- Usar el aumento adecuado según el objeto a observar. El círculo con el dibujo en la parte superior de la hoja, destinando la parte baja de la misma para las anotaciones y registro del nombre del objeto, su orientación, telescopio utilizado, aumento, diámetro del campo, características del lugar, coordenadas del sitio de observación como datos principales.

3- Comience a practicar con objetos brillantes y fáciles de encontrar, luego gradualmente yendo a objetos más débiles y profundos.

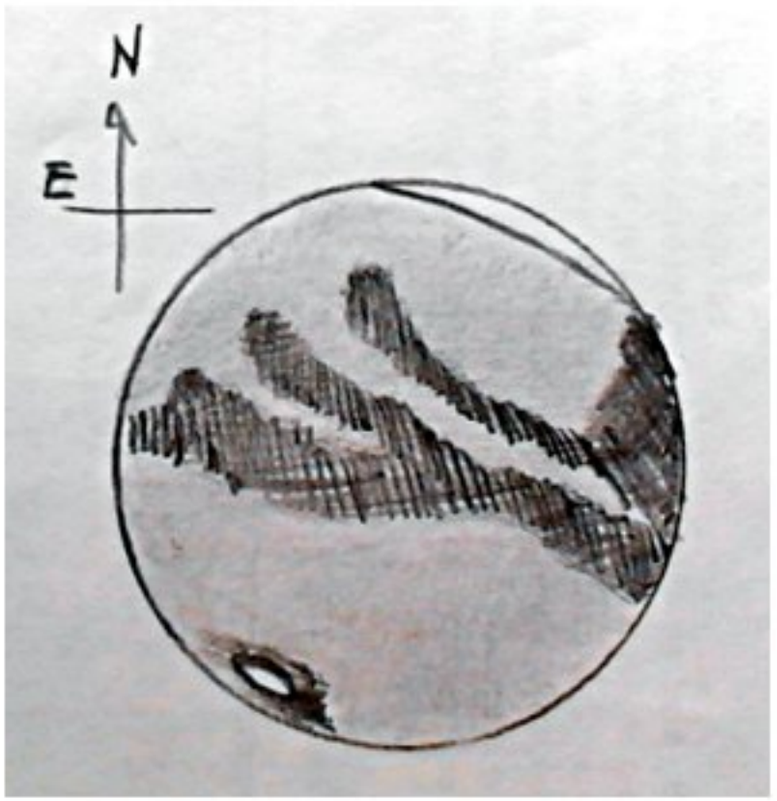
Después de adquirir destrezas en el dibujo astronómico, notará las maravillas que ha sido posible registrar los cuales nunca había imaginado que podría hacer.

SOBRE EL AUTOR:

Sergio Arturo Castillo. Ingeniero industrial egresado de la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, Estado Falcón. Astrónomo aficionado. Miembro de la Liga Iberoamericana de Astronomía (LIADA). Integrante de la Agrupación de Aficionados a la Astronomía (AAA) y colaborador en la revista universitaria de divulgación científica Kosmos, publicada por dicha agrupación. Integrante del Grupo Astronómico del Zulia y colaborador de la revista GAZeta astronómica, publicada por dicha agrupación. Autor de los libros Astronomía. Guía de observación, aprendizaje y método para el astrónomo aficionado (2021) y Guía práctica para fotografías astronómicas. Metodología para astrofotografía con Webcam y cámara digital réflex DSLR (2020).

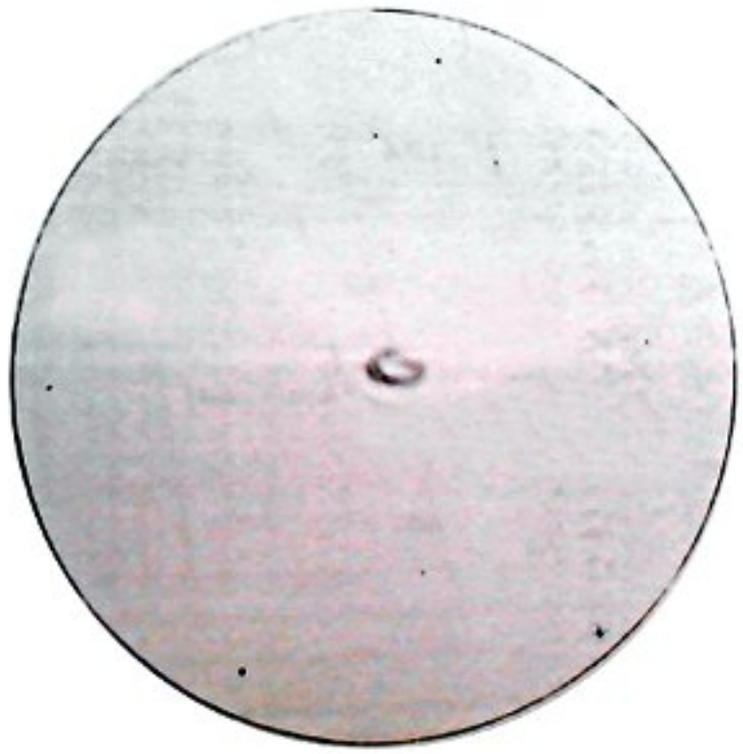


Dibujo del planeta Júpiter realizado por el autor del presente artículo, observado en agosto de 2020.

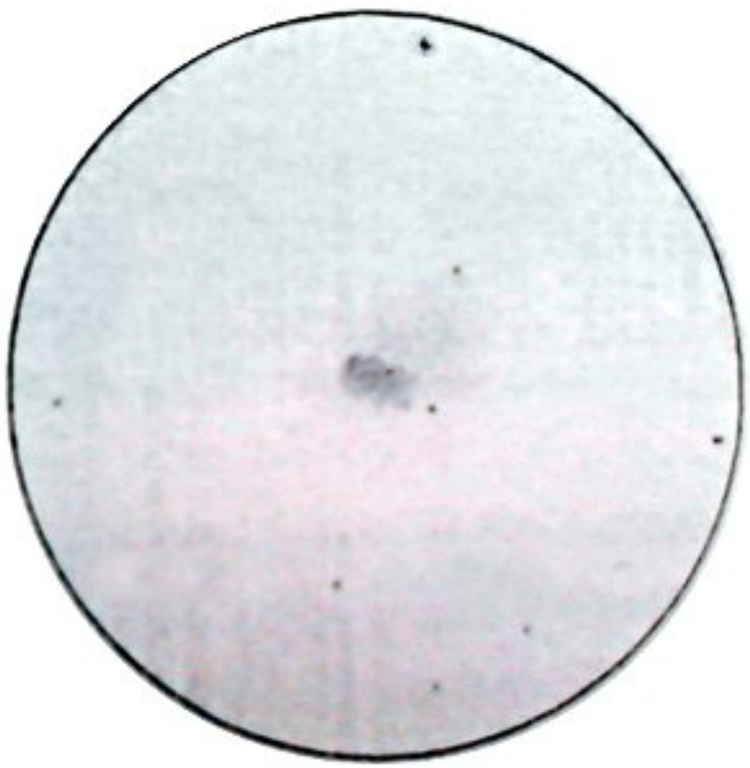


Dibujo del planeta Marte hecho por el autor durante la oposición del 2020.

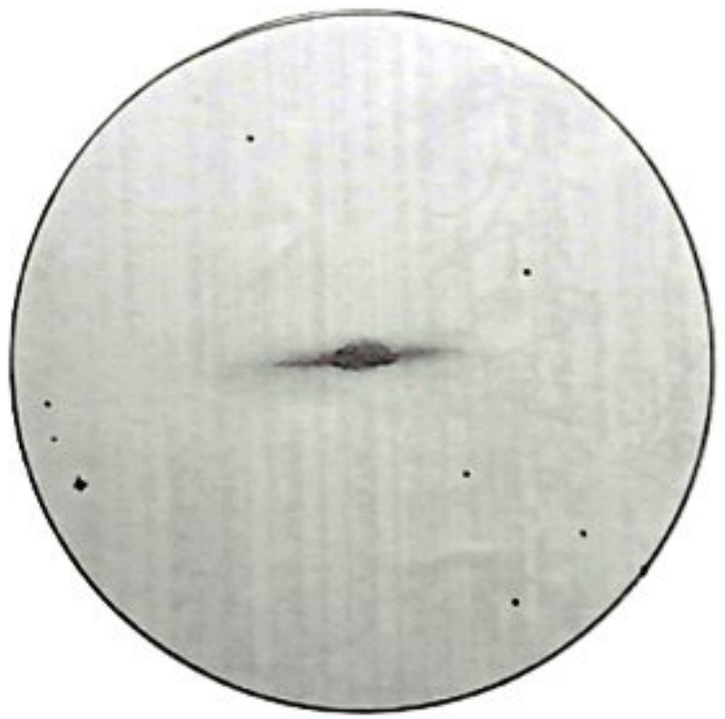
Dibujo del cometa Hale-Bopp realizado por el autor en abril de 1997.



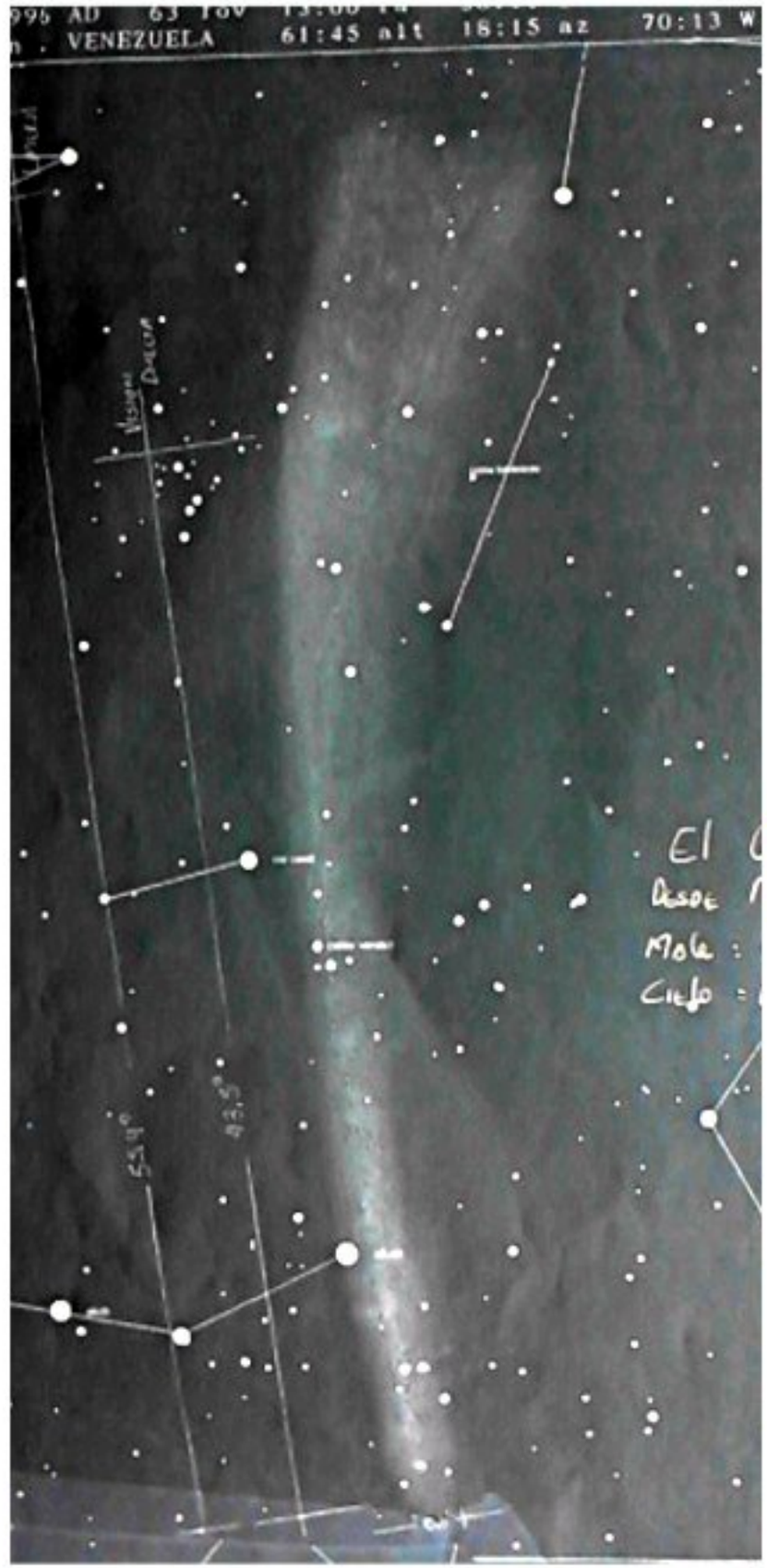
Dibujo de la nebulosa anular de la Lira (M 57) realizado por el autor.



Dibujo de la nebulosa del cangrejo M1 observado por el autor en diciembre de 2009.



Dibujo de la M-104 (Galaxia el sombrero) realizado por el autor, observado desde Carirubana.



Dibujo del cometa Hyakutake hecho por el autor. Observación a simple vista hecha desde Moruy, Estado Falcón, Venezuela, el día 26 de marzo de 1996. Imagen en negativo tratada digitalmente.

GALERÍA HALLACO

1 - “Sirena del río Orinoco", de CavaliereDiSpade.

2 - "La oscuridad, mi vieja amiga"; de Rumay Chian.

MUESTRANOS TU TRABAJO.

Si eres un historietista e ilustrador, esta sección es el lugar adecuado para mostrar tus trabajos. En cada número presentamos las mejores obras creadas por nuestros colaboradores. Envía algunas de tus creaciones a nuestro correo acasiooe@gmail.com para que sean exhibidos en algunas de estas secciones: Galería Hallaco, Galeria FanArts, Diseño del personaje, Bocetos y caricaturas.

Envía siempre con la imagen un archivo de texto que contenga los datos siguientes:

-Nombre
-Coordenadas de tus redes sociales.
-El titulo de cada imagen.
-Información de cómo se creó la imagen.
-El software empleado en la imagen.
-Un poco de información sobre ti. Será suficiente con que nos envíes un texto de entre 200 y 300 palabras.

Colabora con nosotros.

Nayade, de Raynner Gill.

Ilustración realizada empleando Painter, Photoshop y Modo 401. Fuente: Devianart.

GALERÍA HALLACO

Princesa Carirubana, de Acasio.

1

1- Portada del manga Blood Brother, de Cesar Carrasquero - Adrian9.

2

2- Portada del cómic El jardín de las luciernagas, de Edixón Rodríguez.

GALERÍA FANART: EDWINJ

1

2

3

1- Suyai, de Edwin Arrieta -EdwinJ, basado en personaje de Alcide Marcano - Dam.

2- Gytroide, fanart basado en personaje de Galez's Cover.

3- Varona, fanart basado en personaje de Dam.

GALERÍA FANART

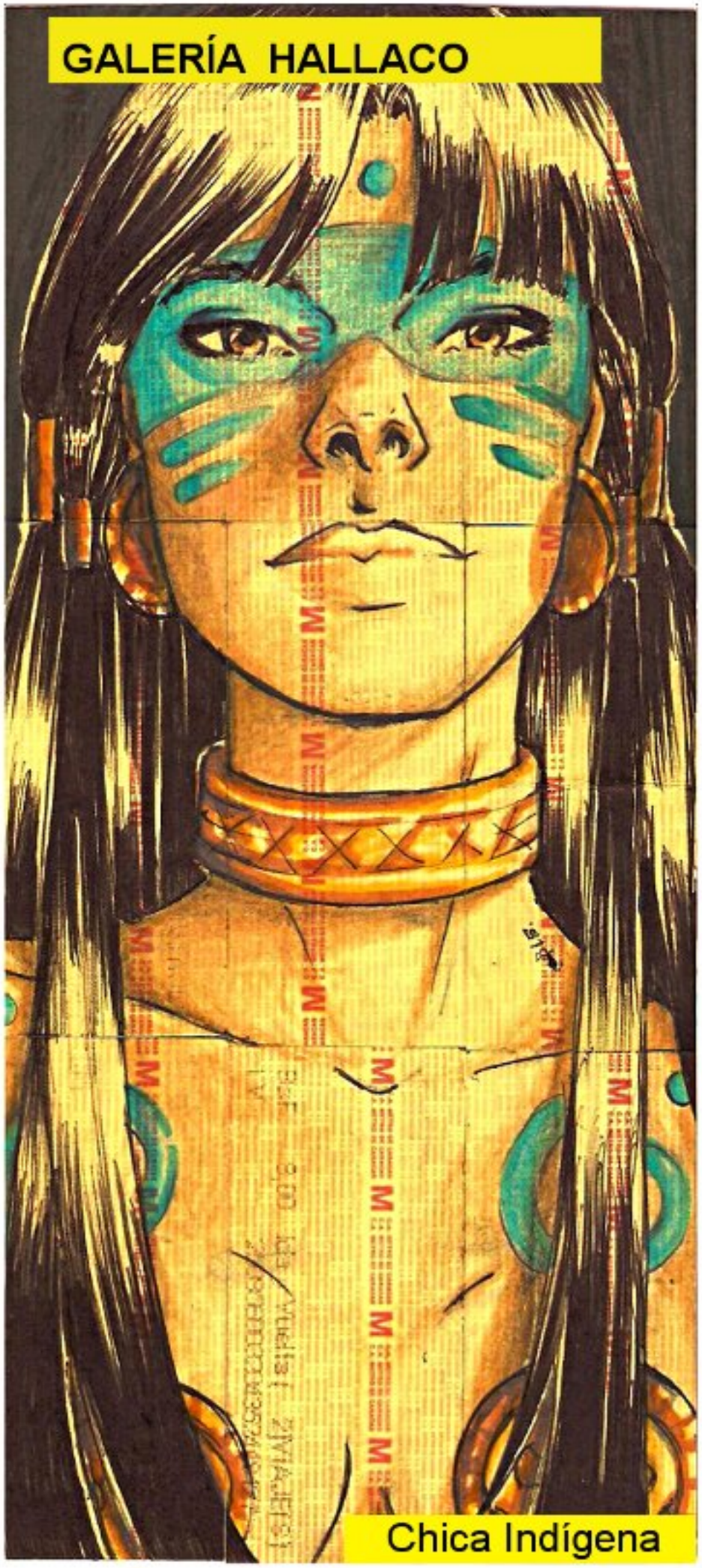
1

2

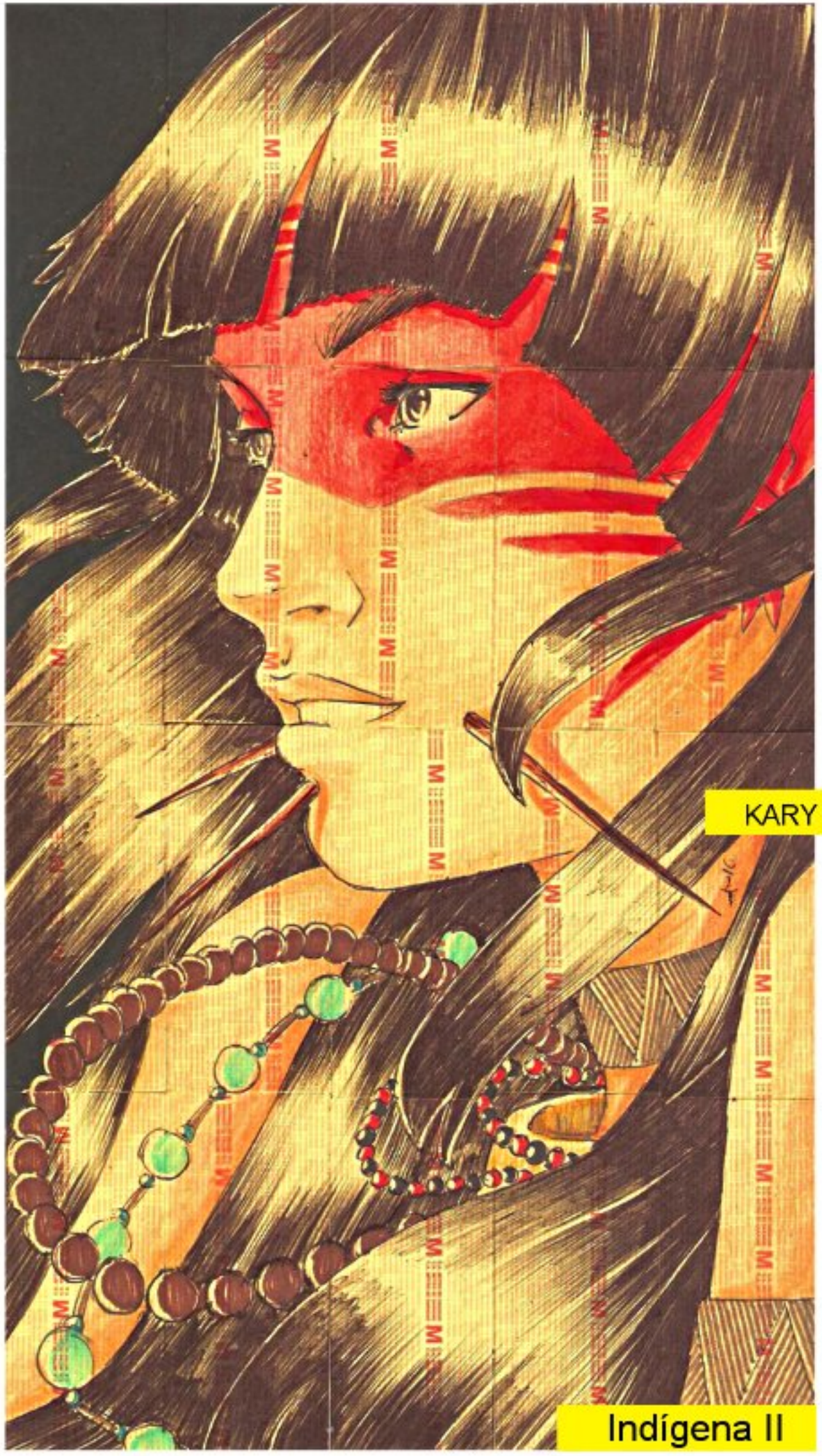
1- Escuadrón Miranda, de Acasio; basado en historieta autoría de Manuel Velazquez.

2- Cheverito, de kneight47; basado en personaje de Andrés Izarra y Omar Proenza.

GALERÍA HALLACO



Chica Indígena



KARY CARMONA

Indígena II

1

2

1- Maria Lionza Stichtpunk, la patriota, de Acasio.

2- La diva de Dirt Vex, Pin Up de Glen FX.

GALERÍA HALLACO

1

deviantart

2

@hightonhelen

1- Caballo viejo, de Ramonn90.

2- Chica gamer, de Helen Highton.

1

2

1- La Cuaima, de Javier Diaz.
Software utilizado: Photoshop.

2- Kanaima y Copper girl, de rafa garcia.
Software utilizado: Photoshop.

GALERÍA DISEÑO DE PERSONAJES. BOCETOS.

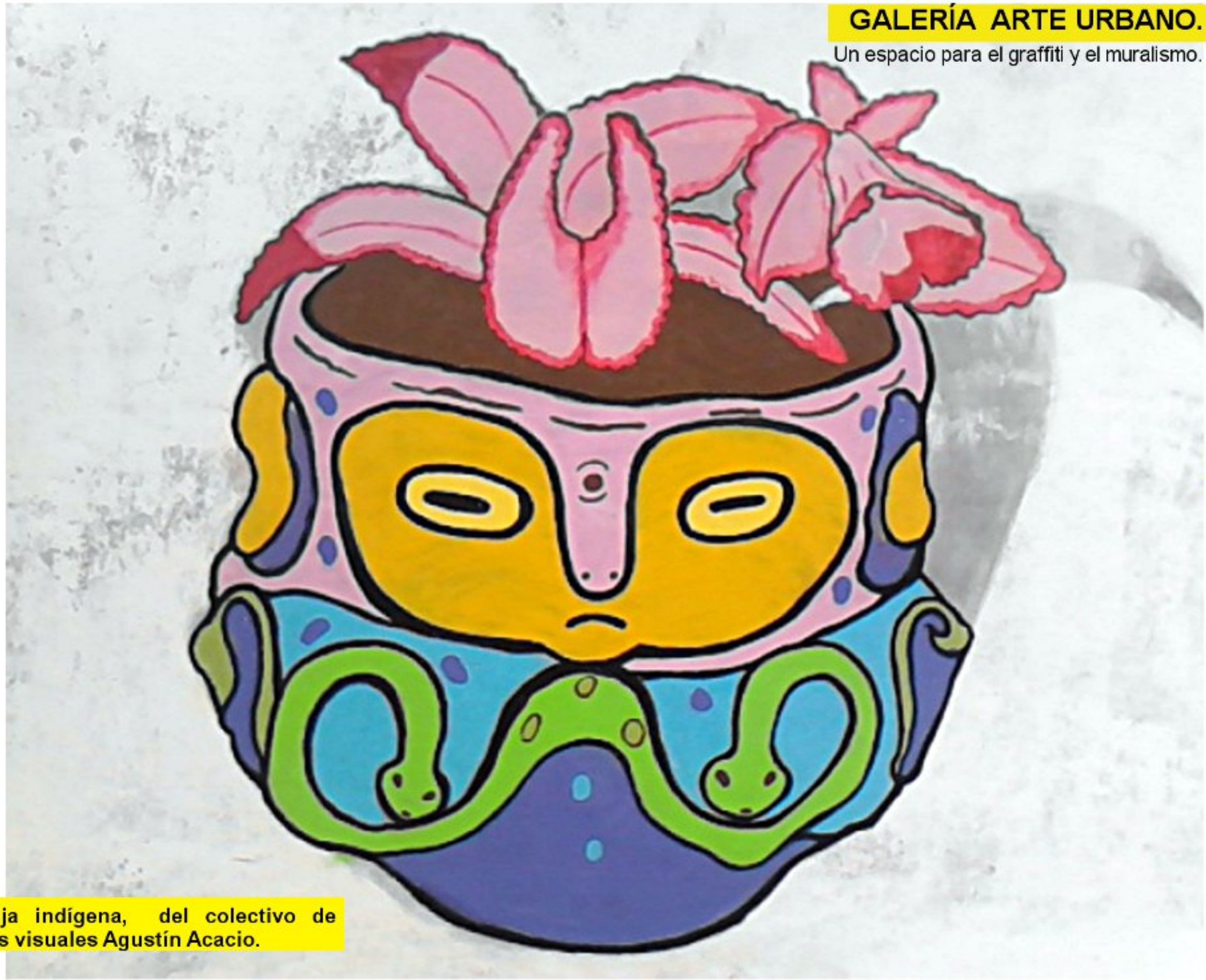
Art Studio

Proyecto Séptimo ciclo, de Abdón Romero.

Imagenes obtenidas del programa El arte de Aduin, de Aduin Nava, en entrevista al maestro artista Abdón Romero.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.



Vasija indígena, del colectivo de artes visuales Agustín Acacio.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

Estado Falcón. Venezuela
2021